GUIA MENSUAL DEL CÓMIC

volumen uno

#7 OCTUBRE 1999 325 PTAS.

EL EXTRAÑO MUNDO DE santiago SEQUEIROS

MARVEL KNIGHTS • LEWIS TRONDHEIM • NOVEDADES

SUBTERFUGE COMIX presenta

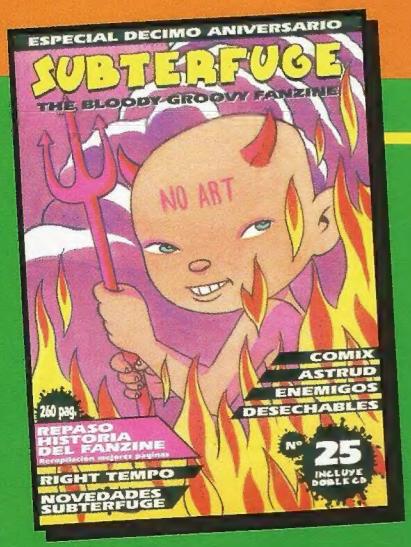
DIOX

EL EXTERMINADOR

Un tebeo de BORJA CRESPO y CHEMA GARCIA

"Si su vida ya no es lo que era porque una enorme babosa ha surgido de su retrete, un temible monstruo vive bajo su cama o su marido le pega, aquí esta Diox para salvarle"

"Diox, exterminador de engendros del averno y otras criaturas sobrenaturales: fantasmas, poltergeist, leprechauns, zombies, mutantes, cobradores del frac, lectores de cómic..."



SUBTERFUGE Nº 25
ESPECIAL DECIMO ANIVERSARIO

Número especial décimo aniversario de Subterfuge. Este ejemplar, con 260 suculentas páginas + un doble CD con 29 canciones de grupos del sello (Sexy Sadie, Fangoria, Mastretta, Undershakers, Fromheadtoe, Mercromina, Dr Explosion, etc.), recupera míticos artículos de números anteriores junto a material de nueva cosecha. Objeto de coleccionistas.

¡YA A LA VENTA!

SUBTERFUGE RECORDS

Apdo. 46055, 28080 - Madrid
Tel. 91 420 07 62
Fax 91 429 82 84
www.subterfuge.com

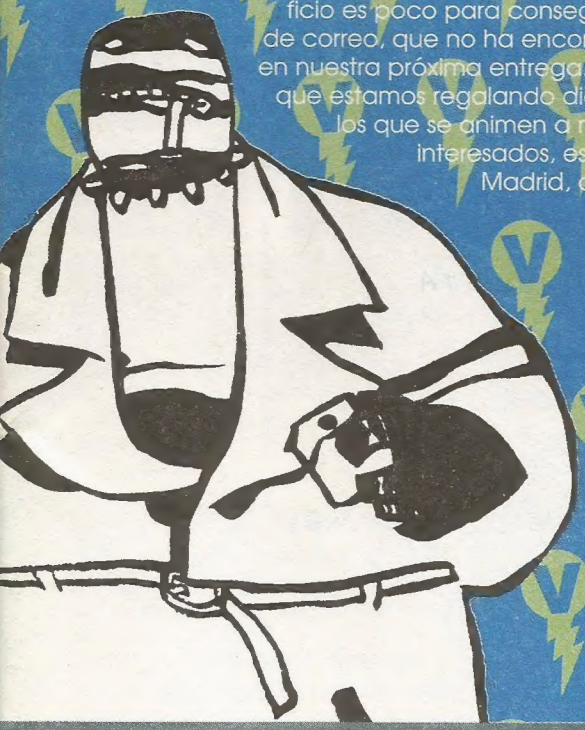
PIDE NUESTRO CATALOGO DE VENTA POR CORREO

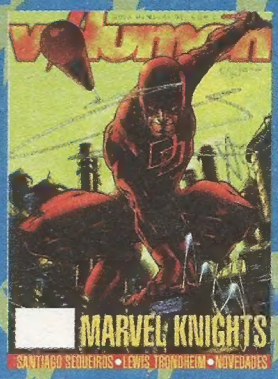
volumen uno #7

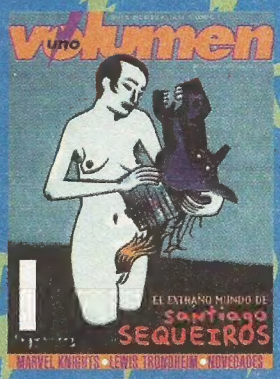
No hagáis caso al catastrofismo que demasiado a menudo impera en los medios profesionales (todos nos dejamos arrastrar por él en alguna ocasión): la pura verdad es que el mundo del cómic está lleno de personas bellas y generosas.

Este mes tenéis un nuevo ejemplo, representado por el Bondadoso Bernardo Vergara y el Solícito Sergio Córdoba, que se unen al Gran Gallardo para ofrecer a los lectores de Volumen un poquito más de historieta entre sus lecturas sobre historietas. Señores, ustedes son más que magnánimos, son megamagnánimos.

Queremos que Volumen crezca un poco más con cada número, y cualquier sacrificio es poco para conseguirlo. Este mes, uno de los sacrificios ha sido la página de correo, que no ha encontrado hueco, pero que volverá -crucemos los dedos- en nuestra próxima entrega. Así que aprovechamos este espacio para recordaros que estamos regalando diez videojuegos CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 entre los que se animen a mandarnos unas líneas. Queremos lectores activos. Los interesados, escribid al Hombre Voluminoso en el Apdo. 51363, 28080 Madrid, o en volumen@dreamers.com ¡Y escribidnos ya, que el primero que llega se lleva el regalo!







sumario

14 MARVEL KNIGHTS Los Caballeros traen Sangre Fresca para Marvel, que ha encontrado inesperada en Daredevil, Inhumanos, Pantera Negra y Punisher su mejor jugada de los últimos años. Pero aún hay mucho más en esta apuesta.

36 SANTIAGO SEQUEIROS Un artista inconfundible, una personalidad única. Conocer a Santiago Sequeiros sigue siendo, como leer su obra, una experiencia abismal.

40 LEWIS TRONDHEIM La gran figura del alternativo francés ya está aquí. Volumen aprovecha la ocasión para hablar con él y para revisar su producción.

50 ESPACIO INTERIOR+LOS RETRACTILADOS Las historietas de Sergio Córdoba y Bernardo Vergara desembarcan en Volumen

6 noticias – españa – europa – usa – japón **19** el centinela – más de treinta novedades cada mes **44** – trailers: ¿por qué nos has hecho esto, San Lucas? **46** – desde la isla+más papel – para oír y leer más **48** vidas ficticias – superlópez, el grandioso

VOLUMEN 1, nº 7 – Guía mensual del cómic. Octubre 1999
Es una publicación de UNDER
EDITOR: Christian Osuna. DIRECTOR: Santiago García. DISEÑO Y GRAFISMO: Luis Bustos. COLABORADORES: Manuel Bartual, Trajano Bermúdez, Sergio Córdoba, J. Edén, Pepe Gálvez, Antoni Guiral, Ernesto Martínez, Buddy Melero, José María Méndez, David Muñoz, Esther Muñoz, Antonio Núñez, Óscar Palmer, Pepo Pérez, Eloy R. B., Eduardo de Salazar, José Antonio Serrano, Bernardo Vergara. PORTADA: 1-Original de Santiago Sequeiros, © Santiago Sequeiros. 2-Daredevil por Joe Quesada, publicada originalmente en *Wizard* #86 (1998). © Marvel Enterteinment, Inc. © de todos los textos e ilustraciones, propiedad de sus respectivos autores y/o editores. IMPRIME: Forum Calidad
DEPÓSITO LEGAL: M-12109-1999
ISSN: 1575-1597
UNDER COMIC: Gobernador 2, 4º dcha. 28014 Madrid (España). Tel./fax: 91 575 66 61. E-mail: volumen@dreamers.com Pedidos: Apdo. 51363, 28080 Madrid.

los 10 de volumen #1

SPIDERMAN DE JOHN ROMITA FORUM 225 PTS.
Aunque lleva ya una decena de números, ahora es cuando de verdad ha empezado, o al menos cuando es de John Romita. Esta etapa final del 99 sube mucho el nivel.

INHUMANOS FORUM (12) 225 PTAS.
Queda vida en el planeta Marvel, y los Inhumanos son una de las mejores pruebas.

LA MAZMORRA NORMA 1.100 PTS
No nos cansaremos de repetirlo: hay que leer este álbum, hay que leer este álbum, hay que leer este álbum... Lo decimos por vuestro bien.

MUJERES ALTERADAS ATLANTIDA 1.700 PTS.
Una sorpresa que es como deben ser las sorpresas: sorprendente. Además, agradable, divertida, femenina y argentina. Valiosa.

PARA TI QUE ERES JOVEN EL JUEVES 450 PTS
... y a pesar de eso no has perdido completamente el sentido del humor. Menos mal que nos quedan Manel y Monteys.

DR. SLUMP PLANETA
Sólo nos queda un año de Arale y demás población de Villa Pingüino: ¡vamos a disfrutarlo!

CRISIS EN LAS TIERRAS INFINITAS
George Pérez se zampa el Universo DC entero en un solo bocadillo. ¡Menudo atracón!

LA VIDA ESTÁ BIEN, SI NO TE RINDES
¿Dónde estará mi Kalo? Si lo has dejado pasar antes, recupéralo ahora. Sigue siendo de lo mejorcito que hay en la estantería.

PANTERA NEGRA
El Rey de los Wakandas y Michael J. Fox protagonizando una secuela de Pulp Fiction. Todo es mentira, claro, y también un tebeo trepidante.

LOS INVISIBLES NORMA (2) 750 PTS
"Los planes para la serie de TV y la película de *Los Invisibles* se han detenido. La razón es que el primer volumen de *Invisibles* ya ha sido adaptado al cine y estrenado con el nombre de *The Matrix*..." Grant Morrison.

EL CIELO

•Una revista que pisa el acelerador: *El Víbora* está ofreciendo todos los meses páginas de Peter Bagge, Dave Cooper, Miguel Ángel Martín, Bill Plympton, Mauro, Álvarez Rabo, König y Clowes (¡a color!). A eso se le llama reaccionar.

•Otra revista que se renueva: *El Jueves* se está convirtiendo en la mejor publicación de comics española. Que se lo digan a Manel, Monteys, Ágreda, Vergara, Sanjulián, Adanti...

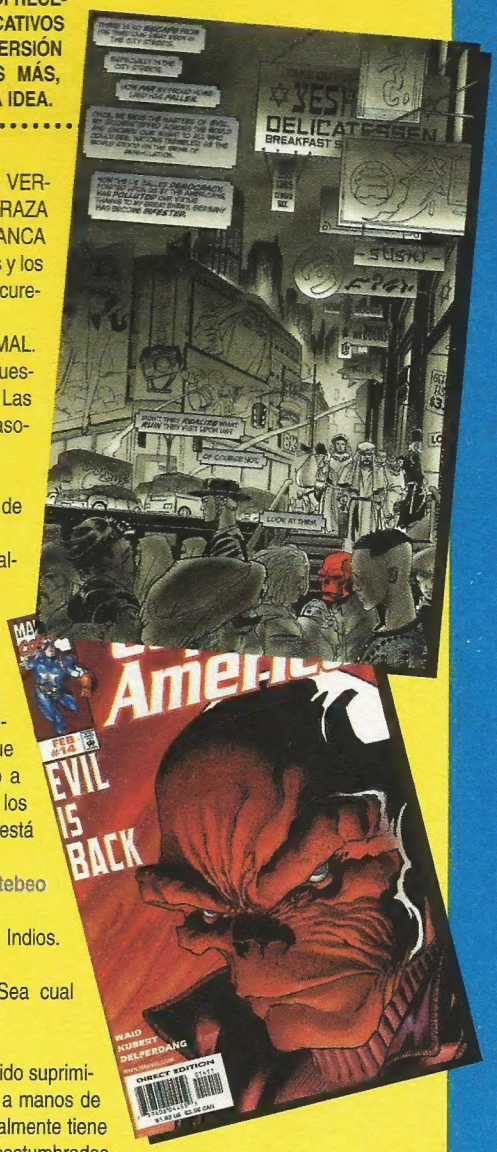
•Las portadas de *El Víbora*: ya sabemos que las tetas venden, chavales, pero, ¿de verdad son tan absolutamente imprescindibles? Dan un poco de rubor y transmiten una idea equivocada de lo que es la revista...

•La avalancha de productos Star Wars (no sólo tebeos). Tanto género y de tan mala calidad mata cualquier ilusión. ¿Cuántos van a desertar del *Episodio II*?

EL INFIERNO

LA CRUEL BOTA DE LA CORRECCIÓN POLÍTICA

EL NÚMERO 14 DE CAPTAIN AMERICA ERA UNO DE LOS QUE CON MÁS CUIDADO HABÍA ESCRITO MARK WAID, Y EN GRAN MEDIDA SUPONÍA LA CULMINACIÓN DE SU TRAYECTORIA EN LA SERIE DEL VENGADOR ABANDERADO. EN ÉL, SE PROFUNDIZABA EN LAS MOTIVACIONES E IDEOLOGÍA DEL SUPERVILLANO NAZI CRÁNEO ROJO DESDE SU PUNTO DE VISTA. PARA SORPRESA DEL PÚBLICO, CUANDO EL EPISODIO SALIÓ A LA CALLE, EN LOS CRÉDITOS NO APARECÍA NINGÚN GUIONISTA REPRESENTADO. NO SE TRATABA DE UN ERROR. WAID HABÍA PEDIDO QUE SU NOMBRE DESAPARECIESE, DEBIDO A QUE EL EPISODIO ENTERO HABÍA SIDO REESCRITO COMPLETAMENTE POR LA REDACCIÓN EDITORIAL DE MARVEL, CUANDO YA ESTABA DIBUJADO, SIN CONTAR NI SIQUIERA CON LA OPINIÓN DE WAID. ¿LOS MOTIVOS? PROBABLEMENTE EL PÁNICO A LAS IRAS DE LAS FACCIONES DEFENSORAS DE LA CORRECCIÓN POLÍTICA, EL MEJOR BASTIÓN DEL FASCISMO EN LAS DEMOCRACIAS ACTUALES. GRACIAS A INTERNET, HEMOS PODIDO ACCEDER AL GUIÓN ORIGINAL DE WAID. A CONTINUACIÓN, OFRECEMOS SÓLO ALGUNOS DE LOS SIGNIFICATIVOS CAMBIOS, COMPARÁNDOLOS CON LA VERSIÓN FINALMENTE PUBLICADA. HAY MUCHOS MÁS, PERO ESTOS SIRVEN PARA HACERSE UNA IDEA.



PÁG. 4

Waid: Antaño, fuimos los guardianes de la VERDAD. La verdad de que la RAZA ARIA es la RAZA SUPREMA. Que el Nazismo es una LUZ BLANCA tan brillante y PURA que abrasa a los negros y los amarillos y los rojos y los marrones que oscurecen el mundo.

Marvel: Antaño, fuimos los señores del MAL. Desfilamos por todo el mundo exhibiendo nuestro poderío para que todos pudieran verlo. Las naciones temblaron mientras el mundo se asomaba al filo de la aniquilación.

PÁG. 6

Waid describe a Hitler como un hombre de "intenso carisma y poderío".

Marvel lo transforma en "intenso poder y maldad".

PÁG. 8

La página 8 del guión original de Waid ha sido suprimida. En ella, el diálogo del Cráneo era: "Siempre despierto al fétido hedor de los chinos, los japoneses o los africanos, o cualquier otra maldita minoría que haya decidido pretender que tiene derecho a poner las manos sobre aquel que defendió los principios Nazis. Animales." Cráneo Rojo está recibiendo una paliza a manos de chinos.

PÁG. 13 (en el guión original), 12 (en el tebeo publicado)

Waid: Judíos. Chinos. Africanos. Árabes. Indios. Polacos. Gitanos. Da igual.

Marvel: Extranjeros. Mestizos. Bárbaros. Sea cual sea su raza o color, da igual.

PÁG. 15

La página 15 del guión original de Waid ha sido suprimida. En ella, Cráneo Rojo recibía una paliza a manos de una muchedumbre. La historia publicada finalmente tiene por lo tanto 20 páginas, en lugar de las 22 acostumbradas.

EN WRITERS ON COMICS SCRIPTWRITING, *DE MARK SALISBURY, WAID DECLARARÍA AL RESPECTO: "JAMÁS ME HABÍA SENTIDO TAN TRAICIONADO, NI ME HABÍA DESMORALIZADO TANTO COMO EN ESTA OCASIÓN."*

FIRMADO: BUDDY MELERO

Señores/as, son ustedes increíbles. Bien está que lean, mejor aún tebeos, pero además que compren revistas informativas sobre el sector es puro y duro masoquismo visual. ¿Nadie les ha dicho que estuvimos, estamos y estaremos de por vida en crisis absoluta? ¿Que no? Observen: La editorial Grijalbo se retira de este gueto cultural, dejando su fondo y próximas ediciones (*Blueberry, Largo Winch, Valerian, XIII*...) a Norma (¡¡tiemblan los presupuestos mensuales!!). [SUSPIRO] Planeta-DeAgostini cierra la línea Laberinto, abierta con ilusiones para cientos de nuevos autores patrios, que publicó menos de la mitad prometida, nunca funcionó comercialmente (menudos lumbreras) dió un *empujoncito* en el hundimiento de alguna editorial pequeña con idénticas ideas (¿o no era su intención inicial evitar que les comieran terreno?) y encontró un chivo expiatorio, algo corto de mollera pero líder de una nueva generación. [UF!!]. Esperemos que no hagan lo mismo con el nuevo *boom* de los raritos independientes yanquis (o franceses, portugueses, italianos y argentinos, que todo llegará) y dejen a los cuatro editores kamikazes que ya estaban en esa labor hace años, y a los tres que se apuntaron hace menos, porque el pastel tampoco da para tanto reparto. [RESPIRACION PROFUNDA]. ¿Crisis? Sí, y ustedes tienen la culpa. Añadan a su flagelo que pagan ustedes (varias veces al año) por entrar en un recinto (grande, eso sí) para ¡¡comprar!! lo mismo que pueden adquirir a diario en su librería o quiosco favorito. [LEVE SONRISA... SARNOSA] Si además les cortan las colecciones a medias y sin previo aviso, suben y bajan precios sin justificación aparente (por no hablar del puñetero cambio de tamaño), sufren remontes y retoques de ediciones italianas... [SIN ALIENTO]. ¿Todavía tienen aguante para soportar que en cada entrevista, mesa redonda o reportaje sobre el medio, les recuerden y señalen como culpables del mal estado del sector? Lo dicho, son ustedes increíbles... ¿Crisis? Y una mierda crisis... Un montón de fenicios que algún día desaparecerán (reemplazados por otros, sorry) y AQUÍ seguiremos los de siempre... y Vds.■

Antoni Guiral, José Antonio Serrano, Santiago García, José María Méndez

el noticiero

OCTUBRE

EUROPA VUELVE CON SINSENTIDO

A finales de año empezará a funcionar una nueva editorial que promete hacer las delicias de los aficionados más inquietos. Con un espíritu que guarda ciertas coincidencias con el de Ponent y una perspectiva algo más internacional, la madrileña Ediciones Sinsentido prepara sus primeros lanzamientos para noviembre y diciembre de 1999. El proyecto cuenta ya con cuatro álbumes confirmados, de entre 48 y 56 páginas, que se mueven en terrenos de vanguardia y alternativa. Los primeros títulos serán *Anita*, de los italianos Stefano Ricci y Gabriela Giandelli, *Exilios*, de Isidro Ferrer y Carlos Grasa, *Poco*, de Ricard Castells, y *Relaciones*, de Silvestre. La voluntad de Sinsentido es recuperar un lado de la historieta, el europeo, que actualmente tiene una presencia mínima en el panorama español, y ofrecer una visión de lo que significa el movimiento *indie* en el Viejo Continente.

PLANETA-DEAGOSTINI ARRANCA EL CONAN ESPAÑOL

Planeta-DeAgostini ha anunciado que han llegado a buen puerto las conversaciones que desde 1998 mantenía con Marvel para conseguir permiso para elaborar material de Conan con autores españoles. En virtud de este acuerdo, Planeta-DeAgostini se ocupará de la producción de nuevas historietas del bárbaro cimmerio creado por Robert E. Howard, tarea para la que pretende contar exclusivamente con autores nacionales. Marvel, por su parte, quedará en posesión de la comercialización internacional de la nueva obra. Según Antonio Martín, director editorial de Planeta-DeAgostini, "*Evidentemente, no es el mejor acuerdo posible, pero sí el único realista, teniendo en cuenta que Conan está protegido por un copyright que contractualmente controla Marvel. Y lo importante es que el acuerdo logrado significa trabajo, bien pagado, para los autores españoles.*" Planeta-DeAgostini tiene pensado publicar sus primeros Conan de producción propia en el 2000, utilizando el formato de aventuras de unas 54 páginas en blanco y negro.

DUDE: OCTUBRE DE CABEZONES Y SEMILLAS

Dude estará presente con stand en el V Salón del Manga (y cómic, animación, coleccionismo y videojuegos... y creo que no me dejo nada), donde aparte del cuarto número de *Crónicas de Mesene: Cantares* (que a partir del nº 3 aparecerá cada mes y medio, a la vez que los autores le han añadido grises por ordenador a las páginas interiores) presentarán dos nuevos títulos: *Dark Seed* y *Arbillos*.

Dark Seed será una miniserie realizada por Nacho Fernández y Eduardo Alpuente tras el éxito de *Templarios*, que fue -de largo- el título de Dude Célula más vendido, y que aunque estará relacionada con dicha miniserie no será exactamente una continuación de ella. Aunque todavía no está fijada la extensión de la miniserie (aunque constará de más de tres números como mínimo), si está decidido que aparecerán en formato comic-book de 24 págs., con distribución a kioskos y librerías especializadas y tirada de 10.000 ejemplares, con lo que se convertirá en el cuarto título de Dude que sale a kioskos, junto con *Bone, Strangers in Paradise* y *Mesene*.

Arbillos se presenta como una simpática parodia de *Alien* con personajes cabezones, un poco al estilo de los superdeformeds característicos del manga y el anime, realizada por el Estudio Dece, un colectivo de autores entre los que se encuentra Carlos Javier Olivares (*Desafío, Fanhunter Adventures*). *Arbillos*, que aparecerá en formato Dude Gold (prestigio fresado, de unas 56 págs. en b/n, igual que *Carmilla* y *Castor y Pollux*), es un proyecto con continuidad, ya que en principio será el primero de una serie de especiales realizados por Estudio Dece y que aparecerían aproximadamente cada 3 meses; de hecho, ya está proyectado otro número titulado *Cambotero*, que será una parodia de *Depredador*. Dude está también considerando y estudiando la posibilidad de realizar merchandising con la imagen de los "cabezones", protagonistas de los diferentes especiales, que podrían acabar en forma de camisetas, tazas, vasos de chupitos o muñecos de PVC. Además también se está considerando realizar una edición limitada de un CD-ROM que incluiría una animación en 3D de los protagonistas de *Arbillos* (de la que se vió un fragmento de unos 20 segundos en un stand de Expocomic 99), además de bocetos y material diverso relacionado con el cómic.

LA FACTORÍA: CUATRO MEJOR QUE UNO

La Factoría de Ideas presentará durantes los meses de septiembre y octubre hasta cuatro novedades de historietistas del país. Tres de ellas son recopilaciones de material ya aparecido en diferentes publicaciones y que aparecerán en formatos diferentes: ***La escalera*** (septiembre) un álbum de Mauro Entrialgo (ver adelante) publicado en diferentes revistas, ***La mala pena*** (octubre) un comic book que recuperá historietas

MÁS SOBRE LABERINTO

SI EN NUESTRO NÚMERO ANTERIOR REPRODUCÍAMOS EL COMUNICADO DE PÉREZ NAVARRO AL RESPECTO DEL CIERRE DE LA LÍNEA LABERINTO DE PLANETA-DEAGOSTINI, ESTE MES PODEMOS OFRECER LA CIRCULAR INFORMATIVA DIVULGADA POR ANTONIO MARTÍN, DIRECTOR EDITORIAL DE LA EMPRESA Y MÁXIMO RESPONSABLE DE LA MISMA.

Allá por las postrimerías de 1998 escribía a los representantes de los medios de comunicación y a los informadores habituales, para dar dos noticias.

La primera era comunicar que Antoni Guiral marchaba, en compañía de Ana Mª Meca, tras su etapa en Planeta-DeAgostini, para integrarse ilusionadamente, al 100% en el Grupo CAMALEON. Sin poder retener a Guiral y Meca, solo me quedaba desearles "fortuna y éxito"... y recomponer mi equipo de redacción.

Y así lo hacía. Complementariamente, informaba que la Línea Laberinto no solo NO moría, sino que entraba en una nueva etapa, en la que -una vez hubiésemos publicado los últimos títulos aceptados, contratados y en curso de realización, debidos a la gestión de Antoni Guiral- pasaría a convertirse en la COLECCIÓN LABERINTO, con una fuerte ampliación en el número de títulos y salidas y con periodicidades seguras mensuales.

Y, dado que los hechos se demuestran con hechos, en las mismas fechas nombraba Editor a Cels Piñol Guerrero y Director a Francisco Pérez Navarro para la Colección Laberinto. El primero con una doble función: Acabar de seguir, hasta su salida a la calle, los últimos títulos programados por Guiral (*Sangre, Witchfinder, Gorka, Héroes, Zeta*, etc.) y, al mismo tiempo, trabajar con total dedicación y total responsabilidad en la nueva etapa de Laberinto. Lo que implicaba dar a Piñol el mismo grado de delegación, confianza y valoración que antes había puesto en Guiral. Por su parte, Francisco Pérez (en lo que me pareció la "fórmula ideal") era el otro 50% en la toma de decisiones para captar viejos y nuevos valores para la nueva Colección Laberinto (Cels Piñol gozaba de la ventaja de decidir al unísono y, además, controlar todo el proceso interno editorial...). Y si la fórmula era perfecta, según yo, es porque aunaba las cualidades de Cels Piñol con las de Francisco Pérez y juntos podían dar a Planeta-DeAgostini una excelente nueva colección.

A partir de estos planteamientos se comenzó a trabajar a primeros de noviembre. Se fueron publicando los títulos que Antoni Guiral dejó programados y empezados... Pasó más tiempo, y el proceso de captación de autores, ideas y proyectos para la nueva colección siguió su lento pero seguro camino.

Por fin, después de varios meses de trabajo, el 14 de abril se me presentó un "RESUMEN DE LA SITUACIÓN", que equivalía a un Proyecto de Nuevos Títulos para la "Colección Laberinto", y era el resultado de varios meses de trabajo. Y el día 24 de abril, en una reunión con Cels Piñol y Francisco Pérez, revisé los nuevos Proyectos Laberinto presentados, que eran exactamente 10 definitivos (con la promesa de presentarme próximamente otros 15 proyectos, a los que aún faltaban "cambios y/o retoques" antes de estar a punto de aprobación).

De los 10 proyectos yo aprobé una amplia mayoría -no es cuestión de hacer ahora de menos a los autores de los dos proyectos que o no aprobé o ante los que manifesté serias dudas-, dando luz verde para que todo comenzase a rodar.

A partir de este momento había dos trabajos básicos por hacer: Uno más estrictamente editorial, que correspondía al editor de la colección: hacer números para saber con qué ventas cubriríamos gastos en cada título; pasar los números aprobados, y los datos censales, para que se prepararan los Contratos de edición; y potenciar al máximo la promoción de los nuevos títulos...

El otro trabajo básico a hacer era creativo-de realización y correspondía a partes iguales al editor y al director de la Colección, para lograr que los Autores llevaran sus proyectos a una puntual realización y una alta calidad.

Justo entonces, lo que yo creía un mecanismo perfecto, basado en un "fórmula ideal", demostró que no era tal. Ya que, tras algún episodio contradictorio sobre lo que es, debía ser y había de publicarse, la situación desembocó en que el 15 de junio recibiera un "Informe/Plan de Renovación de Autores Españoles", que comenzaba con la frase: "Este informe ha sido redactado a raíz de mis dudas ante la viabilidad de la Línea Laberinto" y seguía con la enumeración de 9 puntos, el primero de los cuales enunciaba: "Cancelación de la Línea Laberinto".

Y sin embargo esto, contrario a la política editorial decidida, NO era un problema auténticamente grave.

Y es que un auténtico Problema Grave, solo puede realmente suscitarse desde la propia estructura industrial de la Empresa, en un nivel responsable de toma de decisiones.

Así el problema auténtico se planteó el día 26 de julio, cuando nuestro Jefe de Ventas/Director Comercial me comunicó que ya tenía cifras totales, definitivamente fiables, de las ventas de los títulos publicados hasta entonces de la Línea Laberinto. ¡Y estas cifras eran catastróficas! Según dichas cifras, resulta que de 33 títulos de la Línea Laberinto cuya ficha estadística de ventas está ya cerrada (entre miniseries y one-shots) tan sólo CINCO títulos han generado unas ventas con las que cubrir los gastos realizados, y de las cinco tan sólo una, quizá dos, han generado beneficios mínimos.

Con estas cifras delante... ¿Qué hacer? Pues poco y malo. Debatí y repasé una y otra vez las cifras con el Director Comercial, estudiamos de nuevo la imposible distribución en los países latinoamericanos. Rechacé la idea -que se me brindaba- de rebajar los precios por realización de página de historieta. Revisé, de nuevo, los negativos informes, estudios y valoraciones del editor. Busqué soluciones alternativas... Sin encontrarlas.

Con ello sólo me quedaba una →

opción: cancelar la Línea Laberinto... antes, suprema ironía, de que hubiese llegado a ser Colección.
Así, el día 27 de junio, tras comunicar previamente la decisión al Consejero Delegado de Planeta-DeAgostini, basándome en el análisis global de las cifras de ventas y en las tendencias que señalan, decidí y comuniqué oficialmente a Cels Piñol y Francisco Pérez Navarro la cancelación de esta Línea Editorial.
En definitiva, las muchas razones que motivan mi decisión se resumen en una fundamental: En un periodo de varios años, tocando diversos géneros, con autores muy diversos, la Empresa ha perdido dinero con la Línea Laberinto. Y esto sólo es suficiente para tomar la decisión de cancelar dicha Línea. Más cuando ello significa que el público lector no nos ha seguido por este camino.
Por supuesto, asumo totalmente la responsabilidad de esta cancelación, ante la Empresa y ante los autores, los anteriores y aquellos con los que Francisco Pérez Navarro estaba trabajando.
Se trata sólo de un fracaso comercial en nuestra trayectoria editorial en el mundo del cómic. Sólo eso. Y la responsabilidad del mismo no debe achacarse ahora, a toro pasado, a Antoni Guiral. Y aún menos a Cels Piñol, quien tras la marcha de Guiral se desmarcó inmediatamente de lo editado por éste. Insisto, la responsabilidad última en la cancelación de esta línea editorial es mía, y así la asumo.
Y asumo esta responsabilidad contemplando los proyectos aprobados en abril pasado con los autores de la nueva etapa. Con ellos hay un compromiso, pese a que nunca se pasaron los números y datos para hacer los Contratos, que cumpliremos en alguna de las varias formas posibles, por el trabajo ya realizado.
Pero más importante que esto es el que ellos sepan que este incidente no impide de ninguna forma el que puedan ser autores de comics si se lo proponen, ya que la cancelación de esta Línea editorial no significa gran cosa para su futuro. Porque hay otras empresas editoriales, y porque Planeta-DeAgostini NO renuncia de ninguna manera a seguir publicando obras de autores españoles.
Y como demostración de lo que escribo, he pedido en agosto pasado a Francisco Pérez Navarro que se encargue de captar y proponer nuevas obras de autores españoles, inéditas o ya publicadas, para su inmediata edición por Planeta-DeAgostini.

Antonio Martín
Director Editorial

de Santiago Sequeiros (*To Apeiron, Nostromo Quebranto*) publicadas en su día en la revista *Totem*, mientras que ***Pepenalti*** (septiembre) recopilará, en formato similar al *Kyrie* de Miguel Ángel Martín, las historietas realizadas por Juan Álvarez (*Los Mendrugos* de *El Jueves*) para el diario deportivo *As*.
En octubre también aparecerá ***Nieve Negra***, la única producción de esta tanda de novedades realizada expresamente para La Factoría de Ideas. Firmado por Kike Benlloch (colaborador habitual de *Nemo* y que también realiza los guiones del próximo número de la colección Flor de un día para Under Cómic), Adrián López y Jano Viñuela, *Nieve Negra* fue presentada a varios editores el pasado Expocómic 99, siendo La Factoría el que se interesó en firme por el proyecto, que inicialmente constaba de dos números y que se ha presentado en forma de tiras en los últimos números de *Nemo*.
Podeis encontrar más información sobre el argumento y personajes (así como bocetos y juegos varios) de *Nieve Negra* en su web oficial.

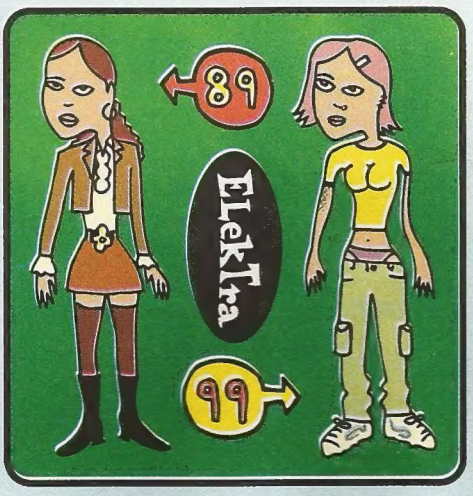
Yoshi y la lluvia

UN NUEVO CUENTO DE MAX

Yoshi y la lluvia es el título del cuento de Monserrat Canela al que Max (*El prolongado sueño del Sr. T*) ha proporcionado las ilustraciones. Se trata de un cuento de 48 páginas, lujosamente editado (a color, papel de alto gramaje y encuadernación en cartoné) por La Galera/Círculo de Lectores, se encontra disponible en castellano y catalán y tiene un PVP de 1.800 pts.

SE AMPLÍA EL III PREMIO BÁRBARO

Forum ha decidido ampliar el plazo de recepción de originales de su III Premio de Cómic Bárbaro para aficionados, que ahora finaliza el 16 de octubre. El fallo del concurso –cuyas bases se encuentran publicadas en las revistas de Forum/Planeta-DeAgostini- se hará público durante el próximo Salón del Cómic y el Manga de Hospitalet, certamen que también verá la celebración de la II Jornada de Fantasía Heroica y Cómic Bárbaro.



ANIME DE LUJO EN VÍDEO

Tras unos meses de escasas novedades de interés y en los que Manga Films ha ido reduciendo progresivamente sus lanzamientos casi en exclusiva a *Dragon Ball GT*, el mercado español de anime de venta directa en vídeo se anima espectacularmente. Así, la recién incorporada al mercado español Dynamic SK España trae de vuelta a un viejo conocido en *City Hunter 3*, que aparecerá en tres cintas con nuevas aventuras animadas de Ryo Saeba, un particular pero eficiente detective privado que sólo acepta casos de chicas y cuyo manga original obra de Tsukasa Hojo fue editado en su día por Norma. Y para octubre, Dynamic anuncia también *Utena, la chica revolucionaria*, una curiosa serie de anime de atractiva estética shojo y argumento peculiar que aparecerá en forma de trece cintas que recopilarán los 39 capítulos de que consta la serie, que gozó de bastante popularidad en Japón, y de la cual este verano se ha estrenado una nueva película en cine que la ha devuelto a la actualidad. Y esto no es todo, porque Selecta Visión asegura un fin de año interesante con dos lanzamientos de auténtico lujo que apenas acaban de aterrizar en Estados Unidos y que aparecerán en España antes de fin de año. Se trata de *Cowboy Bebop*, una serie de TV de 26 capítulos protagonizada por un particular grupo de cazarrecompensas espaciales que goza de un notable éxito en Japón, como lo demuestra el reciente anuncio de que se prepara una película de la serie para el año próximo. Y para finalizar tenemos la segunda novedad de Selecta Visión, *Serial Experiments Lain*, una interesante serie de TV que en sólo 13 capítulos desarrolla una atrayente trama alrededor del ciberespacio protagonizada por una introvertida joven, un thriller futurista con una aproximación muy peculiar que ha hecho que se le compare -por diferentes motivos- con *Evangelion*, *Perfect Blue* o *Matrix*.

SAKURA, INTERNACIONAL

Card Captor Sakura, la serie de Clamp de temática "*magical girls*", cuya versión en anime pueden disfrutar los aficionados andaluces a través de la televisión autonómica Canal Sur,

últimamente está de moda tanto en Japón (donde los volúmenes que recopilan los capítulos de la serie de TV no se mueven de los primeros puestos de los rankings de animes más vendidos) como en otros países más cercanos. Así, acaba de aparecer en Francia el primer volumen del manga (casi a la par que el primer tomo francés de *Wish*, también obra del estudio de autoras niponas), y ya se ha anunciado para diciembre su edición en los USA de mano de Mixx Entertainment. Curiosamente su aparición en Estados Unidos viene parcialmente motivada por el éxito que allí está cosechando *Sailor Moon* (también publicado por Mixx), que se ha convertido en el manga más vendido a través del catálogo Previews detrás de *Pokémon*.

MÁS EVANGELION INÉDITO

Mientras se sigue a la espera de *Der Mond*, el libro de ilustraciones de Yoshiyuki Sadamoto, ha aparecido en Japón un grueso recopilatorio -unas 800 páginas- de todos los capítulos del manga de *Evangelion* editados hasta la fecha y que incluye tanto el material de los cuatro tomos ya publicados en España por Norma como (y aquí está lo interesante) los capítulos que realizó Sadamoto en su día antes de abandonar la serie durante meses y que no llegaron a recopilarse. El volumen, editado en tamaño revista en vez del habitual tomito de bolsillo, se complementa con ilustraciones y bocetos de varios autores.

AH! MI DIOSA, EN EL CINE

Se está preparando una nueva película de anime de *Ah! Mi diosa*, la conocida serie de Kosuke Fujishima que publicó Planeta-DeAgostini, que se espera se estrene en Japón en primavera del 2000. La película contará con el mismo director y diseñador de personajes que la serie de OVAs que fue distribuida en España por Manga Films.

EL SALÓN DEL MANGA, EN PUERTAS

Poco a poco se van conociendo los últimos detalles sobre el V Salón del Manga. Así, se ha anunciado que se contará con una exposición dedicada a Go Nagai, creador de series como *Mazinger Z* o *Devil Man* y se ha confirmado finalmente la presencia de Haruiko Mikimoto, autor japonés invitado por Norma Editorial y conocido principalmente por sus colaboraciones en calidad de ilustrador y diseñador de personajes para diversos animes de la saga *Macross*, y en España ya ha visto publicados tres volúmenes del manga *Macross 7 Trash*. Por otra parte, la lista de novedades editoriales para el salón, que comenzamos en el número anterior con Planeta-DeAgostini, se amplía ahora con el resto de editoriales. De este modo, Norma Editorial presentará en el salón una nueva entrega de tres números de *Record of Lodoss War: La leyenda del caballero heroico* y el cuarto tomo del *Macross 7 Trash* de Mikimoto, mientras que Glénat editará el primer volumen de *Sailor V*, serie de Naoko Takeuchi relacionada su conocida *Sailor Moon*, así como el esperado *Rurouni Kenshin* de Nobuhiro Watsuki, enormemente popularizado gracias a la emisión de su anime -bajo el título de *El Guerrero Samurai*- en Canal Plus. Y ya cerrando la lista, La Cúpula también aprovecha la ocasión para presentar un sexto volumen protagonizado por Gon, el pequeño dinosaurio de Tanaka, titulado *Gon en las profundidades de la tierra*.

Hellboy

LUCKY COMICS

Después de pasar por editoriales como Dupuis, Dargaud o Lucky Productions, los álbumes del Lucky Luke de Morris han encontrado un nuevo editor, Lucky Comics, empresa que nace de la feliz unión de Dargaud y de Lucky Productions. Mientras Dargaud se ocupará de la comercialización de los álbumes y los derechos de edición, Lucky Luke Licensing hará lo propio con los derechos de explotación del merchandising del "pistolero que dispara más rápido que su sombra". Lucky Comics se encargará de la próxima edición del álbum nº 104 de Lucky Luke que, por cierto, volverá al dibujo animado en una nueva serie televisiva de 52 episodios, coproducidos por France 2 y France 3 y realizados por Xilam y Dargaud-Marina. Morris, por cierto, acaba de ser distinguido por la Cámara belga de expertos en historieta con el premio Géant de la bande desinée.

HELLBOY EN FRANCIA

Los lectores de comics de nuestro vecino país desconocían, hasta ahora, la siniestra figura del cazador de diablos y otros seres de malvivir creado por Mike Mignola, Hellboy. Este dislate ya ha sido corregido por Éditions Delcourt, que en noviembre pondrá a la venta el primer tomo de *Hellboy* (*Le diable dans la boîte*), con una ilustración de cubierta realizada expresamente por Mignola para la ocasión, y que Delcourt también comercializa en forma de póster. Como curiosidad, apuntemos que *Delcourt Planète*, la revista gratuita de información que publica esta editorial (¿alguien se apunta?), presenta en su número 10 siete curiosas versiones de Hellboy realizadas por autores franceses fans del personaje, entre los que se cuentan Vatine (el de *Aquablue*), Vince, Robin (el de *Rojo de China*) y Springer.

CAMBALACHES EDITORIALES

Les Humanoïdes Associés y Éditions Delcourt han llegado a un curioso entente editorial por el que, previo acuerdo con los autores, han intercambiado los derechos de publicación de la series *Monde d'Arkadi*, de Caza (antes editada por Humanoïdes), y *Mémoires du XXe Ciel*, de Yslaire (antes publicada por Delcourt). Delcourt ya había publicado hace algunos meses el último álbum de Caza, *Nocturnes*, ya inscrito en la saga de *Arkadi*.

EL MERCADO VIVE (OH, LA LA!)

Como viene siendo costumbre, hagamos un pequeño parón para comentar, sucintamente, algunas de las novedades que el mercado franco-belga pone a la venta entre septiembre y noviembre y que, por vete a saber qué extraño impulso, nos han llamado la atención. Casterman (seguimos en compás de espera para conocer la identidad de la empresa que absorberá la editorial belga) sigue fiel a sus series habituales y anuncia el séptimo volumen de *Jim Cutlass* (el "otro" western creado por Charlier y Giraud), que continúa escrito por Jean Giraud y dibujado por Rossi, a la par que pone a la venta la cuarta entrega de las hilarantes y cafeinadas aventuras de Jerónimo Puchero, la creación de François Boucq, titulada *J'Assure!* El otrora gigante Dargaud presenta entre sus futuros tesoros títulos como *L'Aile blanche* (quinta entrega de *Gipsy*, una serie de Smolderen y Marini, el de *Rapaces*, que en nuestro país disfrutó de la publicación del primer volumen por parte de Ediciones B años ha), *L'Histoire de la dernière image* (última obra del maestro de la lírica gráfica Fred), *Pour de vrai* (sexto álbum del Lapinot de Lewis Trondheim), *Merlin contre le Père Noël* (segunda entrega de una hermosa saga creada por Sfar y el español Munuera) y *Geronimo Apache* (vigésimosexto tomo de las tropelías de Blueberry, firmado en solitario por Jean Giraud). Por su parte, Les Humanoïdes Associés continúan dando cancha a Dupuy y Berberian con el álbum *La Théorie des gens seuls*, y publican la sexta entrega de *La Casta de los Metabarones*, de Jodorowski y Juan Giménez, "jodorowskicamente" titulada *Dona Vicenta Gabriela de Rokha, l'aïeule*.

DONJON POR PARTIDA TRIPLE

Ya dijimos hace un par de meses que *Donjon* (la serie conocida aquí como *La Mazmorra*), de Sfar y Trondheim disfrutaría de dos series paralelas que se ocuparían de narrar los hechos acaecidos a los protagonistas en dos fases históricas distintas. Ahora, Éditions Delcourt acaba de crear una nueva serie, *Donjon Potron-Minet*, que contará con los servicios creativos de Sfar, Trondheim y Blain, y que se ocupará de una nueva etapa histórica acaecida antes de la primera serie. Una sibilina apuesta comercial de Delcourt que, por lo visto hasta ahora, podría funcionar... Al menos en Francia.

PRENSA DIARIA: UN VERANO DE COMICS

En Francia, dónde si no, diversos periódicos de tirada nacional o regional han regalado a sus lectores durante el pasado verano buenas dosis de cómics para todos los gustos. *Le Figaro*, por ejemplo, prepublicó por entregas *La Machination Voronov*, último título de la *serie Blake y Mortimer* creada años ha por E. P. Jacobs, y realizado por Yves Sente, como guionista, André Juillard, como dibujante, y Didier Convard, como colorista. (Nota: poco después de la publicación de este álbum, prevista para principios del 2000, se editará otro libro de la

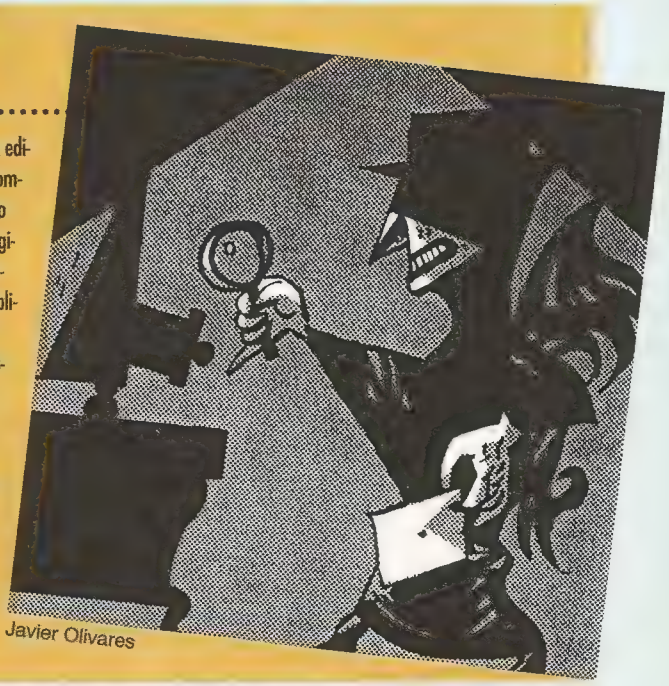
serie, realizado por el otro equipo creativo compuesto por Jean Van Hamme y Ted Benoît, y titulado *L'Etrange Rendez-vous*). También *Le Figaro* se destapó el pasado 5 de julio con un bonito regalo: una edición especial del álbum *Voir Venise* (de la serie *Largo Winch*, obra de Van Hamme y Francq), que disfrutó de una tirada de... ¡325.000 ejemplares! A todo esto, no habíamos dicho que estas obras fueron incluidas en *JBD (Le Journal de la BD)*, el suplemento de cómics de *Le Figaro* que, tras el verano, apunta un relanzamiento con nuevos bríos que incluye pre o postpublicaciones de libros de autores tales como Dufaux, Adamov, Cestac, Batem, Geluck y Boucq. Pero hay más. *Libération* publicó *Lucien en vacances*, de Margerin y *Monsieur Jean* de Dupuy y Berberian; *France Soir*, *Canardo*, de Sokal, y *Le Chat*, de Geluck; *Le Progres de Lyon*, *Du Sable dans le maillot*, de Cestac y *L'Epervier*, de Pellerin... Y así algunos más, pero prefiero parar aquí porque la envidia y la vergüenza ajena me corroen

HISTORIETA, LITERATURA O HISTORIETURA

Editoriales como Autremant, Flammarion o Dargaud lo intentaron. Ahora es Casterman la que vuelve a poner sobre las mesas de novedades de las librerías un libro ilustrado, o ilustraciones con textos, o una mezcla sin nombre; un mestizaje entre narración escrita y narración gráfica. Patrick Cauvin es el escritor, y Max Cabanes el dibujante. A Cauvin le recordamos aquel *Fuera de juego* editado por Norma Editorial en 1988, una curiosa obra, mestiza también, a la que Enki Bilal dotó de imágenes. Cauvin y Cabanes han creado a Bellagamba, un detective diletante que ejerce en la campiña y que protagoniza una historia que Cabanes define con un "ambiente a lo *Expediente X*, pero sin Scully y Mulder, sin efectos especiales, sin la música y sin estrés cada diez segundos". Habrá que ir aprendiendo francés.

COMIX 2000

La monumental guía telefónica de 2.000 páginas de cómics que la pequeña editorial francesa L'Association puso en marcha hace algunos meses ya tiene nombres propios y fecha de salida. En diciembre de 1999 verá la luz este curioso proyecto en forma de papel que incluye historietas mudas de una a diez páginas de guionistas y dibujantes de todo el mundo. Se trata, como ya informamos a nuestros lectores, de una iniciativa que pretende convertirse en la publicación internacional de más envergadura que recoge comics inéditos. Para convertir este proyecto en realidad, L'Association se puso en contacto con historietistas de todo el orbe, recibiendo un verdadero alúd de propuestas, de las que ya han sido escogidas las definitivas. Están confirmados autores de África del Sur, Alemania, Argentina (Carlos Nine, por ejemplo), Bélgica, Brasil, Canadá, China, Cuba, Estados Unidos (Chris Ware, Mike Diana, Brad Johnson...), Finlandia, Francia (David B., Edmond Baudoin, Jochen Gerner, Lewis Trondheim), Holanda, Israel, Italia, Japón, Nueva Zelanda, Polonia, Portugal, Reino Unido, Suecia, Suiza y la exYugoeslavia. De España contaremos con la participación de autores como Alex Fito, Javier Olivares, Carlos Portela y Fernando Iglesias. Lo dicho, en diciembre, a la venta.



Javier Olivares

DE GORILAS Y TOROS

Mientras cae otro mes más del calendario sin ninguna novedad sobre el proyecto editorial abanderado por Kurt Busiek y Mark Waid, bautizado primeramente como Bulldog y más tarde como Gorilla, ahora se incorpora a la contienda Black Bull, un nuevo sello de comics fundado por Gareb Shamus, director de la popular revista informativa *Wizard*. Aunque la coincidencia en el tiempo y el hecho de que compartan algunos de los autores implicados ha generado cierta confusión sobre la posible identificación de ambos sellos, lo cierto es que Black Bull es un proyecto que nada tiene que ver con Gorilla, partiendo ya desde su premisa inicial: a diferencia de Gorilla, Black Bull nace como una editorial con la intención de contratar a autores punteros del medio para desarrollar títulos propiedad de la compañía; títulos como *GateCrasher*, la colección que inaugurará el sello en enero del 2000 de la mano de Mark Waid, Amanda Conner y Jimmy Palmiotti. Por otra parte, los profesionales del medio han acogido la noticia con cierto recelo, preocupados por el posible conflicto de intereses entre la producción de Black Bull y las labores informativas de *Wizard*, una revista cuya objetividad siempre se ha puesto en entredicho, dados los patentes compromisos publicitarios establecidos con algunas de las *majors*.

NO HAY DESCANSO PARA EL MURCIÉLAGO

Si ya en nuestro número anterior os dábamos cuenta de la avalancha de novedades prevista para la familia de títulos de Batman, este mes hemos sabido de otras tres más, entre las que se cuenta *Robin 1.1*, el proyecto que nos apuntaba el dibujante Javier Pulido en nuestra sección de noticias de septiembre. Escrita por Chuck Dixon y Scott Beatty, *Robin 1.1* narrará en cuatro entregas los primeros pasos del joven compañero de Batman, constituyendo una suerte de "Robin Año Uno" y entroncando directamente con el especial publicado tiempo atrás *The Gauntlet*, obra de Bruce Canwell y Lee Weeks. También se remontará al pasado, pero de

DESPEJANDO INCOGNITAS: X=CLAREMONT...

Sin duda, la noticia del mes en el terreno del mainstream USA es el tantas veces rumoreado y ahora confirmado regreso de Chris Claremont a la parcela mutante del Universo Marvel, regreso que se hará efectivo el próximo mes de marzo del 2000 en los números correspondientes de las dos colecciones troncales, *Uncanny X-Men* # 380 y *X-Men* # 100. Abanderado de toda una concepción moderna de los tebeos de superhéroes y verdadero artífice del espectacular éxito de la *Patrulla-X* y su familia de títulos anexos desde mediados de los setenta, Claremont abandonó su puesto de guionista al frente de los mutantes en respuesta a la progresiva injerencia editorial en 1991, al poco del lanzamiento de *X-Men*, y desde entonces la industria y los lectores no habían dejado de especular con la posibilidad de su eventual retorno, posibilidad que ni siquiera el propio Claremont descartó nunca por completo. "*Es un reto volver a una serie a la que siempre he estado ligado tan estrechamente*", comentaba el guionista al hacerse pública la noticia de su regreso, "*pero, al mismo tiempo, es un verdadero lujo el poder revisitar las vidas de tantos viejos y queridos amigos. Siempre dije que aún me quedaban muchas historias de la Patrulla-X por contar, y ahora tengo la oportunidad de hacerlo.*" Reintegrado al engranaje de Marvel desde hacía ya algún tiempo en funciones de supervisión editorial, Claremont había alimentado las esperanzas de su regreso al ocuparse provisionalmente de la serie de *Lobezno*, aunque su labor más estable y prolongada desde su reincorporación ha sido la de guionista de otra de las colecciones fundamentales de la casa, *Cuatro Fantásticos*, al lado del dibujante español Salvador Larroca. Aunque a la redacción de *Volumen* han llegado rumores sobre una renovación completa del equipo creativo, éste es un extremo aún por confirmar.

Chris Claremont

Donde sí que se producirán cambios importantes en la alineación de autores será en el seno de los títulos-X. La primera baja y, quizá, la más notable, será la de Alan Davis, en la actualidad argumentista de *Uncanny* y de *X-Men* y dibujante de ésta última, labores que abandonará, probablemente para abordar por fin su miniserie de *Killraven*. Se desconoce por el momento su posible sustituto en las tareas gráficas, así como la permanencia o no de Adam Kubert como dibujante de *Uncanny*. Por otra parte, se habla cada vez con más insistencia de un relevo total en los títulos secundarios de mutantes (*X-Man, Generation-X, Cable* y *X-Force*) que vendría acompañado de la promoción de Rob Liefeld (recientemente incorporado a *Cable*) a co-coordinador al lado del actual "editor" Jason Liebig.

Finalmente, Fabian Nicieza, otro autor reincorporado a la cuadrilla mutante tras una prolongada ausencia, seguirá como guionista al frente de *Gambito*, aunque también tendrá que hacerlo en compañía de un nuevo dibujante -muy probablemente Yanick *Wonder Woman* Paquette- que venga a sustituir a Steve Skroce tras su despedida en el nº 12.

LUCES... CÁMARAS... ¡MUTANTES!

Parece que la esperadísima adaptación cinematográfica de la *Patrulla-X* comienza a tomar forma definitiva, al tiempo que se anuncia su estreno para el 30 de junio del año próximo. El equipo de Bryan *Sospechosos Habituales* Singer, director, y Ed *Men in Black* Solomon/Christopher *Sospechosos Habituales* McQuarrie, guionistas, contará con un elenco de actores por fin confirmados, al menos en los papeles principales: Patrick Stewart, el popular capitán Picard de *Star Trek*, dará vida al Profesor Xavier, mientras que su archinémesis Magneto será interpretado por el británico Ian McKellen, nominado al Oscar por *Dioses y Monstruos*, y que ya trabajó con Singer interpretando al anciano nazi de *Verano de corrupción*. El bando de los villanos contará además con el luchador de *wrestling* Tyler Mane como Dientes de Sable, la modelo Rebecca Romijn-Stamos como Mística, y Ray "Darth Maul" Park como el Sapo. Y en la piel de los miembros de la Patrulla-X podremos ver a Dougray *Por Siempre Jamás* Scott como Lobezno, Anna Paquin (algo más crecida desde su Oscar por *El Piano*) como Pícara, Halle *Decisión Crítica* Berry como Tormenta, Famke *Deep Rising* Jansen como Jean Grey, y, descartado lamentablemente Jim *La Delgada Linea Roja* Cavizel, será finalmente James *Comportamiento Perturbado* Marsden quien incorpore a Cíclope.

De izquierda a derecha: Profesor Xavier, Tormenta, Pícara, Mística, Magneto, Lobezno y Dientes de Sable

Batgirl en este caso, la miniserie de dos números *Batgirl: Master/Apprentice*, escrita por uno de los principales responsables de la saga "No Man's Land", Jordan Gorfinkel, e ilustrada por Matt Broome y Sean Parsons. Y dos números tendrá también la miniserie de *Catwoman/Oracle*, ésta situada en el presente, por cortesía de John Francis Moore y Darick Robertson.

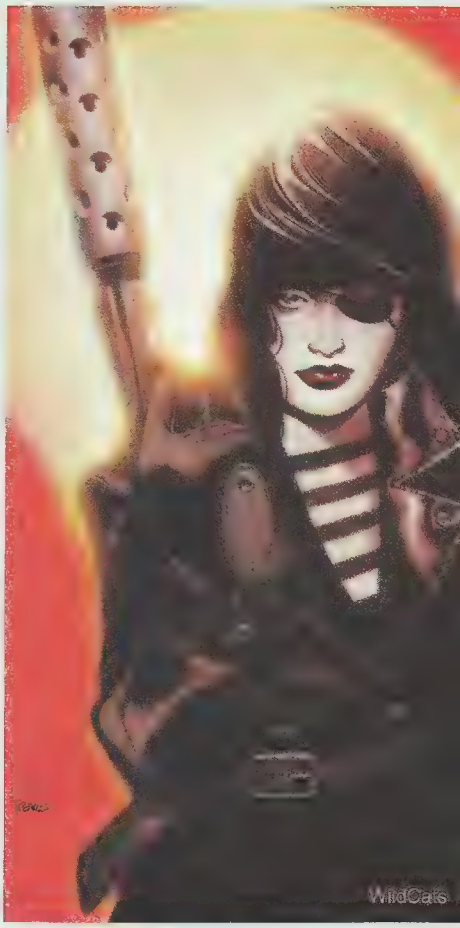
Por su parte, el director artístico de DC Mark Chiarello ha hecho públicos los nombres de los responsables de la nueva imagen de Batman y Gotham City: Chip Kidd se encargará de renovar los logos y el aspecto global de portada de las colecciones, Dave Johnson (aclamado por su reciente labor como portadista en el proyecto que ha traído de vuelta a la JSA, *All Star Comics*) dotará de nuevos uniformes a los cuerpos de policía y seguridad de Gotham y al propio Batman, además de rediseñar el Batmóvil y el arsenal del Hombre Murciélago -con la asistencia de Elliot Brown-, y la nueva arquitectura de Gotham recaerá en el trío formado por Scott McDaniel (Batcueva), Shawn Martinbrough y Dale Eaglesham (Mansión Wayne).

WILDCATS ESCALDADOS

Cuando apenas ha aparecido media docena de números tras el relanzamiento de *Wildcats*, la serie estandarte de WildStorm, bajo la tutela de Scott Lobdell y Travis Charest, se han confirmado los peores temores sobre la solvencia del dibujante, cuyos reiterados retrasos han acabado motivando su sustitución por Sean Phillips en interiores, relegando a Charest únicamente a las portadas. Coincidiendo con el relevo de Charest, Lobdell también ha anunciado su marcha, aunque no precisamente por solidaridad con el dibujante, al que ha dedicado algunos comentarios no muy elogiosos por las libertades que se tomaba al poner en página los guiones (como la lucha de Spartan con un tanque a lo largo de 12 páginas del nº 1, después de que Charest se sintiera inspirado por el visionado de *Salvar al Soldado Ryan*). El encargado de reemplazar a Lobdell será Joe Casey, que debutará junto a Sean Phillips en el nº 8 de la colección.

EL ÚLTIMO ESPECIAL DE PREDICADOR

Tall In The Saddle es como se titulará el último Especial de *Predicador*, programado para el próximo mes de diciembre. Ambientado en la juventud de Jesse y Tulip (antes de que Custer obtuviera el divino don de la Palabra), que se tropiezan con una banda de cuatreros, tendrá 48 páginas y estará dibujado por Steve Dillon, con tintas de John McCrea. El guión, por supuesto, corre a cargo de Garth Ennis.



CABALLEROS de MARVEL

TEXTO: TRAJANO BERMÚDEZ

En contra de lo que se suele decir, a veces las segundas partes mejoran las primeras, y repetir la jugada no tiene por qué ser sinónimo de caer en la reiteración, sino que puede facilitar que no se repitan los errores. Algo así se podría decir de Marvel Knights.

En 1996, Marvel puso en manos de dos estudios externos a la editorial, los WildStorm de Jim Lee y los Extreme de Rob Liefeld, colecciones tan importantes para la casa como *Cuatro Fantásticos*, *Vengadores*, *Capitán América* o *Iron Man*. El objetivo, que recuperasen el impacto que habían perdido en el mercado. Tras un año de la experiencia Heroes Reborn, que así se llamó aquello, las ventas de todos los títulos se habían incrementado notablemente, pero el proyecto se abandonó sin darle continuidad y dejando un regusto amargo a todos los que participaron en él. A pesar de ello, Marvel volvió a probar una maniobra muy semejante en 1998, cuando acudió a los más modestos Event Studios para pedirles que se encargaran de dirigir y producir una línea de nuevos títulos protagonizados por héroes marvelianos. Los Event Studios, comandados por Joe Quesada y Jimmy Palmiotti, gozaban de una serie con renombre entre los aficionados, *Ash*, y de fama de poco cumplidores en las fechas de entrega. Firmados los contratos, Quesada y Palmiotti se pusieron manos a la obra con una oleada inicial de cuatro colecciones: *Daredevil*. *Pantera Negra*, *Inhumanos* y *Punisher*. Los puntos en común entre todas ellas eran evidentes. Se trataba de personajes considerados habitualmente "menores" –excepto Daredevil, una "figura" que nunca ha sido superventas y que así quedaba confirmado como "capitán de los pobres"-, que no disfrutaban en esos momentos de colecciones propias –la de Daredevil sería cancelada para permitir su reinicio desde el número uno bajo la batuta de Event-, y que, excepto en el caso del Hombre Sin Miedo, habían nacido de hecho como secundarios en otros títulos. Tal vez por eso las expectativas fueran menores, facilitando que Marvel Knights se haya convertido en una de las sorpresas agradables de la temporada. Quesada y Palmiotti han sabido buscar un enfoque interesante para personajes que apenas habían sido aprovechados en el pasado, y han reclutado autores capaces de aportar una visión original que contrastara con el más homogéneo tono del resto de la producción marveliana. En su debe, un único pero: han sido incapaces de cumplir con los plazos de producción. Pasado un año desde su inicio, las tres colecciones mensuales acumulan notables retrasos. De los 12 números que ya deberían haber visto la luz, sólo 10 de *Inhumanos* y *Pantera Negra* han aparecido, mientras que el caso de *Daredevil* es aún más escandaloso: apenas han aparecido ocho entregas. En todo caso, es un problema que no debe afectar al lector español: el colchón de episodios acumulados permite su salida en nuestro país con regularidad.

Coincidiendo con la aparición en España de la primera oleada de Marvel Knights, en Estados Unidos se han hecho públicos los planes para su segundo año. Esta ampliación es, sin ninguna duda, la mejor prueba del éxito que ha tenido la iniciativa. Pero, ¿quiénes son concretamen–te los Marvel Knights?■

Viuda Negra por J. G. Jones

DAREDEVIL

El Hombre Sin Miedo necesitaba [illegible] Marvel. Durante [illegible] Daredevil ha pasado por [illegible] por [illegible] [illegible] [illegible]

PANTERA NEGRA

Al igual que los Inhumanos, Pantera Negra nació de la fértil imaginación de Stan Lee y Jack Kirby en *Cuatro Fantásticos* (nº 52, 1966). De la misma manera que ellos, el Rey de los Wakandas nunca ha sido muy popular, a pesar de haber protagonizado una excelente historia, "La Furia de la Pantera", en *Jungle Action* durante los 70, y de haber disfrutado posteriormente de su propia serie, escrita y dibujada en su mayor parte por Jack Kirby. Sin embargo, Pantera Negra es más recordado por su papel complementario dentro de *Los Vengadores*.

Para darle un giro nuevo al personaje, Quesada y Palmiotti lo pusieron en manos de Christopher Priest –antaño conocido como James Owsley– un guionista negro que se ha labrado su reputación con *Quantum & Woody*, una parodia de superheroes publicada por Acclaim. Priest ha sabido explotar el aspecto racial de la Pantera como nunca se había hecho, y además ha sabido mezclarlo con dosis más que notables de humor y una estructura narrativa alineal y sorprendente que han acabado por convertir *Pantera Negra* en una de las lecturas más originales y refrescantes del *mainstream* de los últimos años. La Pantera Negra de Priest conserva la majestuosidad y esencia del personaje creado por Lee y Kirby, pero añade capas de significado que nadie había imaginado nunca y que, sin embargo, encajan tan perfectamente que sólo se puede concluir que *estaban ahí* de antemano. Para acabar de dar un aire especial a la serie, se ha optado por utilizar la pintura para el apartado gráfico. Mark Texeira resuelve los 4 primeros números, Vince Evans el 5, Joe Jusko los números 6 al 8 y Mike Manley cambia por fin el registro en los números 9 y 10 virando hacia un excelente estilo *cartoon*. Después, vendrán M. D. Bright (ex-compinche de Priest en *Quantum & Woody*) y Sal Velluto. Pero eso será a partir del nº 13, cuando *Pantera Negra* ya se desgaje de Marvel Knights para integrarse en el organigrama editorial interno de Marvel. Aunque inferiores a las de *Inhumanos*, las ventas de *Pantera Negra* han sido aceptables, sobre todo para un héroe negro, que tradicionalmente tiene menos tirón comercial (a menos que tenga la piel abrasada como Spawn!).

Mark Texeira

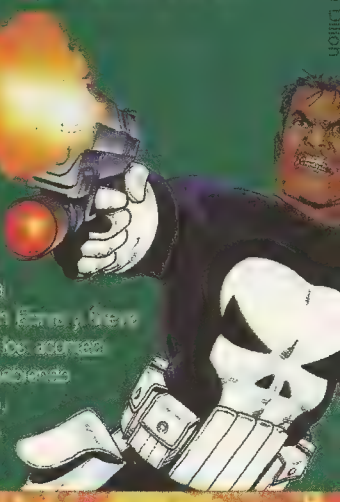
INHUMANOS

Nacidos en 1965 en las páginas de *Cuatro Fantásticos*, los Inhumanos han disfrutado de dos series de culto entre los aficionados. La primera y breve, aparecida en *Amazing Adventures* en 1970, estuvo adornada por los dibujos de Neal Adams. La segunda, algo más larga y bajo su propia cabecera, duró 12 números entre 1975 y 1977 y disfrutó del trabajo de George Perez y Gil Kane. Fuera de esos dos instantes, los Inhumanos nunca habían sido medianamente aprovechados. Pero el potencial estaba ahí, y el guionista británico Paul Jenkins (*Hellblazer*) supo verlo. *Inhumanos* es una serie que por momentos recuerda a *Astro City*, por la variedad de sus puntos de vista –cada número está narrado por una voz diferente- y por su énfasis en la caracterización y la ambientación, por encima incluso del argumento. En este aspecto, Jenkins se ha visto ayudado por Jae Lee, un dibujante poco disciplinado en la narración, pero soberbio en la creación de atmósferas y que ha sabido redefinir brillantemente a los protagonistas, retocándolos cuando hacía falta –Tritón, Karnak- y dejándolos intactos cuando eran inmejorables –Rayo Negro-. *Inhumanos* ha sido un éxito indiscutible, manteniendo el interés del público y unas ventas insospechadas para personajes tan oscuros durante los 12 números que dura la maxiserie. Sin embargo, no tendrá continuidad, a pesar de que Jenkins y Lee seguirán colaborando en Marvel Knights, aunque en un proyecto distinto. Es muy posible que los próximos *Inhumanos* que veamos vengan firmados por Carlos Pacheco al guión y Ladrónn al dibujo, aunque ya fuera de la órbita de Quesada & Palmiotti.

Jae Lee

THE PUNISHER

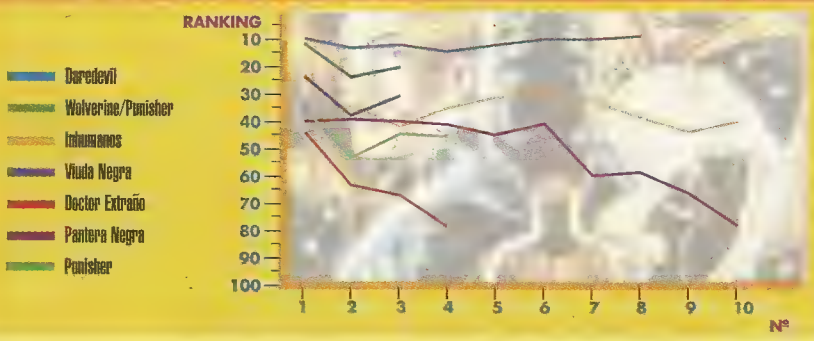
El Punisher (o Castigador, como ustedes prefieran) trajo una nueva raza de superheroes al mundo en *The Amazing Spider-Man* nº 129 (1974). Durante los años 80 saltó al estrellato y fue tan explotado por Marvel llegó a tener varias series mensuales simultáneamente- que acabó por quemarse de una manera que parecía irrecuperable. Questada y Palmiotti pensaron demostrar que no era así, y hacia el momento en el que han habido encontrado su primer fracaso claro en el hipervalorado vigilante. La prime a miniserie de 4 números del *Punisher* Marvel Knights, escrita por Tom Sniegoski y Christopher Golden y dibujada por el veterano Bernie Wrightson, fue mal recibida por público y crítica, a quienes no hizo ni pizca de gracia que los guionistas decidieran convertir al guerrillero urbano en un vengador celestial venido del Más Allá. Sniegoski y Golden repitieron en *Wolverine/Punisher Revelations*, otros cuatro números mejor vendidos -probablemente por la presencia del mutante canadiense- y más interesantes gráficamente -por la labor de Pat Lee (*Darkminds*, Image), que hace que todo parezca un *anime-book* inspirado en Masamune Shirow. Insuficiente, en todo caso, para reactivar a un *Punisher* que ahora va a dar un giro radical para volver a los orígenes con su nueva encarnación en Marvel Knights: una maxiserie de 12 números firmada por el equipo de *Preacher*: Garth Ennis y Steve Dillon, y que promete ser uno de los acontecimientos del 2000. ¿Frank Castle bebiendo cerveza en el pub? De momento, los autores han prometido montones de cadáveres...



MARVEL KNIGHTS II

El primer añadido a la oleada inicial de Marvel Knights (*Daredevil*, *Inhumanos*, *Pantera Negra* y *Punisher*) fue *Doctor Extraño*, una miniserie de 4 números escrita y dibujada por Tony Harris (*Starman*) –aunque Paul Chadwick también echó una mano- que pasó bastante desapercibida. Poco después llegarían los 3 números de *Viuda Negra*, escritos por Devin Grayson (*Catwoman*) y dibujados por la nueva estrella J. G. Jones, que causarían un mayor impacto, hasta el punto de que actualmente se está preparando una secuela co-escrita por Grayson y el novelista Greg Rucka (*Whiteout, Batman*), donde se seguirán explorando las relaciones entre Natasha Romanova y la nueva y ambiciosa Viuda Negra. Una vez terminada *Inhumanos* y escindida *Pantera Negra*, "devuelta" a la redacción de Marvel, el segundo año de Marvel Knights, recientemente presentado en público, ofrece la nueva etapa de *Daredevil*, con David Mack y Bob Gale como guionistas, y la maxiserie de *Punisher* de Ennis y Dillon como platos fuertes. Pero no sólo eso. También está anunciada una miniserie de *Marvel Boy*, que recupera el nombre –y ya veremos si algo más- de un oscurísimo héroe en el que se ha ido a fijar ni más ni menos que Grant Morrison (*JLA, Invisibles*) para hacer otra de sus excentricidades, acompañado gráficamente por J. G. Jones. Además, en Navidades aparecerá *Ant-Man: Big Christmas*, un especial protagonizado por el Hombre Hormiga y la Avispa que corre a cargo de Bob Gale y Phil Winslade. Paul Jenkins y Jae Lee, por su parte, están trabajando en una miniserie de 7 números que, según Quesada, "*afectará a los mismos cimientos del Universo Marvel*", pero sobre la cual aún no se han facilitado más datos.

TOP 100 PREVIEWS



Integral Carlos Giménez

España
UNA, GRANDE y LIBRE

El mejor autor español de todos los tiempos ha vuelto.

Glénat
Fuera de lo común.

Reseñas redactadas por Manuel Bartual, Trajano Bermúdez, Ernesto Martínez, Antonio Núñez, Óscar Palmer, Pepo Pérez, Eduardo de Salazar, Yexus.

el CENTINELA

El Centinela reseña todas las novedades que aparecen en las librerías especializadas, pero sólo las que aparecen, no las que están previstas y se quedan en el limbo o se retrasan. Agradeceremos que cualquier omisión se nos comunique, con el fin de subsanarla.

ASILO ARKHAM
Grant Morrison & Dave McKean
Vid
Color. 128 páginas. 1.650 ptas.
★★★★

¡Están locos estos mexicanos! Si querían contentar a los fans españoles nostálgicos que cual plañideras llevan meses y meses gimoteando por la desaparición (lamentable, por otra parte) de Ediciones Zinco, lo llevan claro si creen que lo van a conseguir echando mano de material que ya fue reproducido en su día (1990) con una calidad superior (aquí no se ha usado tapa dura) por la editorial barcelonesa. Un personaje de la categoría de Batman merece que sus novelas gráficas sean publicadas como Dios manda, es decir, respetando el formato y el significado del original, pero no parece que Vid esté por la labor. Basta con fijarse en la traducción, que con sólo mirar la portada ya te echa para atrás (¿"*Una casa seria en una tierra seria*"? Algo simplista, ¿no?). ¿Qué puedes hacer tú? Rescata la edición de Zinco del fondo de tu armario, o, en caso de que no la tengas, búscala por las tiendas de viejo de tu ciudad o pídesela a tu hermano mayor, que seguro que te valdrá más la pena. Además, tampoco es que el volumen en cuestión sea nada del otro mundo (a mí, cada vez que lo leo me parece que ha perdido un poco más de fuerza): un guión plagado de terror psicológico efectista a cargo de los villanos del Hombre Murciélago, y de escenas pensadas para el lucimiento de McKean, que siempre ha sabido brillar mucho más en las portadas e ilustraciones varias que ha realizado. **AN**

Asilo Arham

BATMAN nº 274 y siguientes: CATACLISMO
VV AA
Vid
Color. 32 págs. 250 ptas.
★★★★

A partir de *Batman* nº 274 se desencadena la catástrofe en Gotham City. Un terremoto devasta la ciudad del caballero oscuro, arrasando todos sus rascacielos. ¿Todos? No, un pequeño y esparcido grupo de ellos, pertenecientes al previsor filántropo Bruce Wayne, permanecen en pie, gracias a que fueron construidos para resistir este tipo de eventualidades. Lamentablemente, la Mansión Wayne no pudo ser reforzada debido al temor de su dueño a que los obreros y arquitectos correspondientes descubrieran la Batcueva que se halla debajo. Nos hallamos ante una saga sólidamente construida, que nos vuelve a demostrar la importancia de tener unos personajes secundarios bien concebidos y desarrollados a la hora de narrar las historias de uno de los superhéroes más carismáticos del siglo. La saga está perfectamente coordinada por el editor Dennis O´Neil, y casi

BATTLECHASERS
Munier Sharrief y Joe Madureira
World Comics
Color. 24 págs. 225 ptas.
★

¿Y esta cosa era la última sensación USA? ¿La renovación del *mainstream*? Pues entonces debo ser un poco lerdo, porque, tras leerlo estupefacto, yo sólo veo una nadería descerebrada de guión casi inexistente, un mal entendido tebeo de aventuras que quiere ser un videojuego con robot de por medio, heroína infantil, espadachín "legendario" y buenorra megatetona. Resulta que Madureira es otro de esos dibujantes mega-estrellas que se ha sentido capaz de escribir –es un decir–, ayudado, eso sí, por el tal Sharrief. Y así le ha ido: personajes esquemáticos que te dan igual, diálogos artistas, planificación como si se cambiase de pantalla... Pero no se pierdan las máximas referencias "literarias" que el propio Madureira confiesa ufano: "Siempre me ha encantado la fantasía heroica, cosas como [atentos] *Dungeons & Dragons* o el *Final Fantasy VII*". Por favor. No tengo nada en contra de la Playstation o de *Dragones y Mazmorras*, ahora, lo que ya sí me parece apedreable es concebir tebeos como si fueran juegos de rol o videojuegos, algo que, me temo, están haciendo demasiados autores. Porque los tebeos son, o deberían ser, otra cosa. Los tebeos se leen, no se juegan. ¿Que el dibujo está bien? Sí, ¿y qué? Desde luego, Madureira, lo que es dibujar, dibuja un montón. Aunque a mí personalmente me deja frío, resulta innegable que, de la pléyade de autores que practican el amerimanga, este brasileño es uno de los mejores. Pero claro, con eso no basta para hacer historietas. Hay que tener cosas que contar. Y no sé ustedes, pero yo ya estoy harto de comprarme tebeos sólo por las estampitas. **PP**

parece que se escribe por sí sola, a pesar de que esté guionizada por una decena de autores diferentes y se extienda a lo largo de dieciséis episodios. Dos de *Batman, Detective Comics, Shadow of the Bat, Robin, Nightwing, Catwoman;* uno de *Azrael;* uno de la trimestral *Batman Chronicles;* y dos especiales, uno dedicado a Arkham y otro a Blackgate, la penitenciaría situada en una isla en la bahía de Gotham. Para más información, os remito al artículo publicado en el número 1 de esta revista. **ES**

BATMAN: CUATRO DE UNA ESPECIE
VV AA
Vid
2 números
Color. 104 págs. 925 ptas.
★★★½

En 1995, DC dedicó sus *Annuals* a narrar historias de *Year One*, o lo que es lo mismo, a contar historias "de origen", ambientadas en los primeros pasos de sus numerosos héroes y villanos. Los *Annuals* de las cuatro colecciones de Batman (*Batman, Detective Comics, Shadow of the Bat, Legends of the Dark Knight*) siguieron esta pauta y, escritos por los tres guionistas habituales entonces en las colecciones del Murciélago (Alan Grant, Doug Moench y Chuck Dixon, que hace doblete), nos ofrecen nuevas visiones de los primeros enfrentamientos del Señor de la Noche con algunos de sus enemigos favoritos, como Poison Ivy, el Acertijo, Man-Bat y el Espantapájaros. Lo que en principio podría presentarse como la enésima y cansina reinterpretación de historias que ya están muy sobadas, resulta en realidad una lectura más que aprovechable, y de mayor mérito aún si tenemos en cuenta lo difícil que resulta a los guionistas sorprendernos con un material tan desgastado. Pero Grant, Moench y, sobre todo, Dixon, escriben historias más que sólidas repletas de nuevos giros y matices que aportan frescura a los personajes. Para que la fiesta sea completa, el apartado gráfico es soberbio, con dibujantes de mucha clase –si exceptuamos tal vez a Alcatena- realizando trabajos vibrantes, entre los que cabe destacar la excepcional aportación de Kieron Dwyer en el relato del Acertijo, que por sí sola justifica la adquisición de este volumen, aunque también son brillantes las aportaciones de Bret Blevins (Espantapájaros) y Brian Apthorp (Poison Ivy). Lástima que la edición de Vid reproduzca tan lamentablemente las planchas que, además de alterar los colores, distorsione por completo el trabajo de los entintadores. **TB**

LA CHICA QUE QUERÍA SER MUERTE
Caitlín R. Kiernan y Dean Ormston
Norma
2 números
Color. 48 págs. 750 ptas.
●

Estos muchachos de Vertigo han conseguido que empiece a dudar. ¿Me estaré excediendo con la bebida últimamente o es que realmente no he entendido un carajo de *La chica que quería ser Muerte* porque no tiene ni pies ni cabeza? Después de haber leído la primera entrega de Norma, aún no me he enterado ni siquiera de quién es la chica en cuestión: ¿Será la misteriosa, arrogante y bobaliconamente mística Plath, o quizá la guionista se refiere a la torturada Evangeline? Francamente, no pienso enfrentarme al segundo número para averiguarlo. Las únicas incógnitas legítimas suscitables por este tebeo son: cómo alguien puede llegar a juntar tantos clichés, cómo puede pretender ser tan siniestro sin darse cuenta de estar llegando al ridículo más extremo (chicas muertas, ¡sectas necrófagas!, ¡¡referencias a Vlad Tepes!! ¡¡¡y una misteriosa Nueva Orleans sacada directamente de las

HOLA, SOY ANGEL MOSQUITO, HISTORIETISTA, ARGENTINO (tranquilos, no soy inmigrante, vivo en Buenos Aires). ANDO EN ESTO DEL COMIC HACE UN TIEMPO, A NIVEL INDEPENDIENTE EN ARGENTINA. NO CREO QUE LES INTERESE DEMASIADO CONOCERME, PERO TENGO UNA BUENA RAZÓN (al menos para mí) PARA QUE SEPAN QUIÉN SOY...

...ESA RAZÓN ES "MORON SUBURBIO", MI PUBLICACIÓN... UNA DE LAS COSAS QUE HAGO, EN REALIDAD. PORQUE NO SÓLO DIBUJO ESTO... VINE HOY A ESPAÑA A MOSTRAR MIS HISTORIETAS... SÍ...

...Y SÍ, SOY SUDACA como EL BROOKS, QUE ME PAGÓ EL VIAJE, PERO NO VINE A ROBAR COCHES!! NI A DORMIR EN LOS CAJEROS AUTOMÁTICOS!! SOY HONESTO Y UN TRABAJADOR DEL COMIC, CARAJO!! A VER SI ME DAN UN LABURO, JODER!!
?
!

ART BROOKS & ANGEL MOSQUITO 1999

MORON SUBURBIO

Historietas del Oeste Contemporáneo

UNDER

LA ESCALERA
Mauro Entrialgo
La Factoría de Ideas
B/N. 48 págs. 995 ptas.

★★★

De afortunada y agradecida puede calificarse la aparición de *La Escalera*, recopilación en tomo de las páginas más dispersas y erráticas de Mauro, cuya anterior publicación había pasado por varias revistas y fanzines en tres idiomas distintos (castellano, euskera y francés) y un intento de álbum por parte de Joan Navarro. Una trayectoria accidentada que llega a su fin con esta edición de La Factoría. El tomo se compone de 16 historietas cortas repartidas en tres bloques y, aunque a primera vista el tebeo presente un conjunto homogéneo (retícula de 2x4 viñetas, blanco y negro puro, ausencia de bocadillos...), el contenido podría agruparse en dos líneas: la primera, marcada por una atmósfera gótico-siniestro-expresionista (?) con cruces, cementerios, decorados trapezoidales y ral, y en cuyas viñetas reconocemos angustias introspectivas a veces adolescentes (como el propio autor reconoce en el prólogo). La segunda línea se acerca a la tradición cuentista, en el buen sentido, en la que algunos personaje se entrecruzan formando una suerte de microcosmos. En cualquier caso, Mauro aborda estas historietas con sensibilidad y, sí, también poesía, en las páginas que ofrecen la cara menos conocida de uno de nuestros autores más inteligentes. **EM**

novelas de Ann Rice, uauh!!!), cómo se puede caracterizar a un personaje de "*lesbiana rechazada por sus padres, aficionada a jugar con cosas muertas en los cementerios y calificada de antisocial, mórbida y suicida por los psiquiatras*" (¿esto qué es, el colmo del retorcimiento o una campaña en contra de las homosexuales?), y cómo puede esa lesbiana compartir un amado con su novia y encima prostituirse con árabes. Y vale, Dean Ormston no lo hace mal, pero me gustaría saber por qué coño ha dibujado a un personaje clavadito a Peter David si en los diálogos están diciendo que se parece a Peter Lorre en *Casablanca*. **OP**

DANGER GIRL
Andy Hartnell y J. Scott Campbell
World Comics
Color. 24 págs. 225 ptas.

★☆☆☆

A ver si os suena esto: unos cuantos jóvenes dibujantes que se encuentran en la cresta de la ola deciden abandonar la editorial para la que trabajan con vistas a fundar un sello propio donde, además de publicar series con personajes de creación propia que les han estado rondando en la cabeza desde que eran unos críos, puedan quedarse con toda la pasta que sus series generen, sin tener que rendir cuentas a nadie. Pues esto es lo que pasó en su día con Image, y esto es lo que ha pasado recientemente con Cliffhanger, donde Humberto Ramos, Joe Madureira y J. Scott Campbell (hace poco acaba de incorporarse también Chris Bachalo) hacen lo que les da la real gana. Y así les va, claro. Una de las desventajas de librarte de la "esclavitud" artística (aunque en su caso no haya sido tan traumático, ya que siguen perteneciendo a la "madre" Wildstorm, que a su vez pertenece a DC) es que, como te relajes, pasan los meses y apenas publicas seis números en año y medio, como es el caso de este *Danger Girl*, protagonizado por un equipo de féminas que, al estilo de *Los Ángeles de Charlie*, se embarcan en peligrosas misiones dignas del mismísimo James Bond (de hecho, su superior es clavado a Sean Connery, y Timothy Dalton presta su cara a uno de los villanos) y que sólo sirve para pasar el rato con un mínimo de dignidad. Eso sí, a ver si el Campbell espabila a partir de ahora. **AN**

DAREDEVIL
Kevin Smith y Joe Quesada
Forum
Color. 24 págs. 225 ptas.

★☆☆☆

Con diferencia el más publicitado (al menos en los USA) de los cuatro títulos con los que arrancó Marvel Knights, lo cierto es que el *Daredevil* de Smith, Quesada y Palmiotti no ha acabado resultando el tebeo "redondo" que muchos esperábamos. Entretenido... pero poco más, la verdad, ya que lo que parece un interesante punto de partida (Daredevil al cuidado de un niño que bien puede ser el anticristo) pronto deviene en un relato excesivamente estirado y tan repleto de clichés como de efectismos baratos. A Kevin Smith se le nota un poco pez en esto de escribir para los tebeos, y lo que es peor, muy a la sombra y tras los pasos de Frank Miller. Y es una pena, porque el director de la trilogía de Nueva Jersey apunta maneras en los primeros números, llevando a cabo una lograda humanización de los personajes (evidente en la conversación entre Matt y Foggy al comienzo del tercer número, por ejemplo) pero que a medida que avanza la serie se vuelve demasiado artificial. Gráficamente se nota la labor de Quesada y Palmiotti no ya sólo como dibujantes, sino también como editores del tebeo. Prueba de ello es el cuidado diseño y acabado del cómic, que en ocasiones trata de suplir las evidentes carencias del dibujo (no es éste, ni de lejos, el mejor trabajo de Quesada). Ah, por cierto: una colleja para el responsable de la traducción,

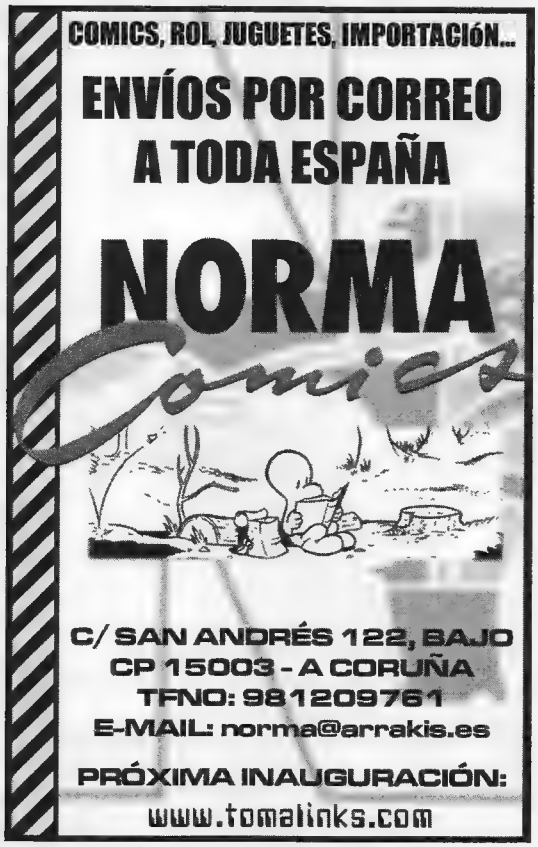
demasiado literal y confusa en ocasiones... una traducción que, mucho me temo, no le va a hacer ningún favor al tebeo. **MB**

HELLBLAZER: NOCIONES PERVERSAS
Jamie Delano/Eddie Campbell y Sean Phillips
2 números
Color. Nº1, 56 págs., 850 ptas.; nº2, 80 págs., 975 ptas.
★★☆☆

Vaya por delante que la historia de Jamie Delano incluida en el primero de los dos números que componen esta nueva entrega de *Hellblazer* en español merecería estar en cualquier antología y es de lo mejorcito que ha aparecido en la colección, basculando a la perfección entre lo ligeramente irreal y el costumbrismo obrero, precisamente el campo en el que mejor se mueve John Constantine. Vaya también que Sean Phillips es el mejor dibujante que ha pasado por *Hellblazer* hasta la fecha, y que sus páginas son verdaderamente prodigiosas. La puntuación final, sin embargo, se resiente debido a que el grueso de estos dos libritos está compuesto por *Warped Notions*, una historia repartida en cuatro números americanos guionizados por Eddie Campbell, quien no acaba de cogerle el tonillo al personaje. Pese a un arranque prometedor y rebosante de humor negro, Campbell se empantana en un argumento excesivamente grandilocuente (de nuevo el fin del mundo), y pierde los papeles narrativamente hablando. Introduce escenas que no vienen excesivamente a cuento, el relato avanza a saltos y el conjunto acaba por perder la coherencia (¿no eran tres fantasmas al principio? ¿Dónde se ha metido Bona Dea?; ¿Por qué le corta Murnarr la cabeza al chaval de la gorrita? ¿Por qué Constantine no dice nada al respecto?). En fin, una saga decepcionante, adornada, eso sí, con un par de chistes simpáticos. Al menos podemos disfrutar de las ilustraciones de Phillips e ir abriendo boca para cuando dé comienzo la publicación de la excelente etapa guionizada por Paul Jenkins. **OP**

LOS INHUMANOS
Paul Jenkins y Jae Lee
Forum
12 números
Color. 24 págs. 225 ptas.
★★★☆

Tras la decepción que nos supuso su aburridísimo *Hombre Lobo* a todos aquellos que habíamos disfrutado con su estancia en *Hellblazer*, Paul Jenkins ha vuelto a hacerse merecedor de nuestra confianza demostrando que también es capaz de escribir buenos tebeos para Marvel. Su *Inhumanos* es, a mi parecer, la mejor colección del sello Marvel Knights y el debut más prometedor presentado por esta editorial en los últimos tiempos. Los personajes tienen una entidad definida, los diálogos rozan a menudo lo brillante (como cuando Medusa se lamenta de que su esposo se vea obligado a apartarla de sus pensamientos para no hablar en sueños y destrozar Attilan) y la idea argumental es de lo más interesante. Sólo a un británico como Jenkins se le ocurriría hacer hincapié en el papel de



imágenes
COMICS
C/ Pelayo, 18
Tel.: 96 352 05 73
46007 VALENCIA
El mayor stock de cómics, nacionales y de importación.
SHOP
C/ Ruzafa, 14
Tel.: 96 394 39 24
46004 VALENCIA
Cómic, ilustración, cine, merchandising, rol, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m².
Tenemos servicio de ventas por correo.

la monarquía y en la humillación a la que se han de ver sometidas las clases bajas para mantener engrasado el sistema y permitir los lujos de la élite dirigente. Además, ha conseguido que sus nuevos personajes, esos jóvenes inhumanos en pleno proceso de aprendizaje, resulten tan atractivos como la clásica familia real. Sí señor, *Inhumanos* es un tebeo entretenido, con la acción necesaria y los contenidos justos, un tebeo que, además de las hostias (pocas en el primer número, pero ya llegarán, no os preocupéis), proporciona una lectura con chicha. Ah, y Jae Lee hace el mejor trabajo de su vida. **OP**

LOS INVISIBLES: ARCADIA
Grant Morrison y Jill Thompson
Norma
2 números
Color. 48 págs. 750 ptas.

★★★☆

Segunda entrega de *Los Invisibles*, que no segunda miniserie, ya que *Los Invisibles* es una serie continuada que se fracciona para su prudente publicación en el frágil mercado español. Este *Arcadia* incluye los números 5-8 del primer volumen americano, y su lectura exige obligatoriamente el conocimiento previo de la anterior entrega publicada por Norma, *Los Invisibles: Sin blanca en el cielo y en el infierno* (Col. Vertigo nos. 64 y 67), que agrupaba los 4 primeros de una saga que no se puede leer a salto de mata.

Los Invisibles es la obra cumbre de Morrison, el trabajo más personal de un autor que lleva más de diez años amagando con dar el gran golpe y que, dejando de lado la opinión de sus fieles adeptos (es capaz de despertar las adhesiones más incondicionales), a menudo no acaba por cumplir con todo lo que promete. En general, tiende a tener ideas brillantes que no acaba de desarrollar convincentemente. Lo curioso es que una obra tan ligada íntimamente a la biografía del guionista escocés -que ha anunciado que en su último número, a publicar en enero del 2000, revelará definitivamente el sentido de la vida en el universo- no sea más que una versión personal de *La Patrulla-X*, con un grupo de elegidos-marginados encabezados por King Mob-Profesor-X enfrentándose a otro grupo que es tan sólo el reverso oscuro de ellos mismos en una guerra secreta donde se decide el destino de una humanidad desapercibida. *Arcadia* lleva a nuestro grupo de mutantes –perdón, de invisibles- a la época de la Revolución Francesa y les enfrenta a Orlando, un macabro asesino que parece salido de las páginas de *Sandman*. Jill Thompson dibuja con muy poco glamour, pero el desaseado aspecto gráfico se perdona porque, al fin y al cabo, ésta es una serie "de guionista". Pronto sabremos si esta vez Morrison cumple con todas sus promesas y da el golpe que tantos años llevamos esperando. **TB**

LA MAZMORRA 1: CORAZÓN DE PATO
Joann Sfar y Lewis Trondheim
Norma
Color. 48 págs. 1.100 ptas.

★★★★

La mazmorra sirve prácticamente como presentación en España de Lewis Trondheim y, por extensión, del *indie* francés, que buena falta iba haciendo ya, ahora que podemos disfrutar de los alternativos americanos con relativa normalidad. En realidad, *La mazmorra* es un álbum completamente comercial y *mainstream* (en Francia lo editó el gigante Dargaud, y en España nada menos que Norma), pero para el caso nos sirve igual, ya que Trondheim acostumbra a emplear los mismos presupuestos artísticos y creativos en sus obras más experimentales y en las generalistas, y no se puede decir que en estas últimas haga "concesiones" al gran público, si por ese eufemismo entendemos "rebajar el nivel". Si acaso, esta colaboración con Joann Sfar –otra lumbrera independiente que también sabe navegar en aguas comerciales- nos ofrece un acabado de dibujo más interesante y versátil de lo que suele ser habitual en los trabajos de Trondheim en solitario. De *La mazmorra* se publi-

can simultáneamente tres series en Francia, una ambientada en el pasado, otra en el presente, y la tercera en el futuro de este universo de fantasía heroica que, con mucho humor, astucia y un gran respeto por las convenciones más aprovechables del género aventurero, hace más por revalidar la *espada y brujería* que mil abigarradas páginas de ceñudos imitadores de *Conan*. Un álbum ideal para que los aficionados al cómic americano le pierdan el miedo al álbum europeo. Quien disfrute de *Bone* debería echar un vistazo a esta inteligentísima lectura. **TB**

MORÓN SUBURBIO
Angel Mosquito
Undercomic
B/N. 32 págs. 350 ptas.
★★★★

La colección Flor de Un Día se abre a la edicion de autores de más allá de nuestras fronteras. Ángel Mosquito, perteneciente a la argentina Asociacion de Historietistas Independientes, es una las cabezas visibles de una nueva hornada de dibujantes empeñados en dar aire fresco a la siempre vigorosa historieta de aquel país. Este volumen es una recopilación de siete historias cortas centradas en un reducido grupo de personajes malcarados que transitan a sus anchas por este Morón imaginario que toma su nombre de la ciudad de la provincia de Buenos Aires donde se publicó originalmente. Mosquito construye un desértico escenario, un esquemático decorado en el que sus personajes, un grupo de corruptos policías y marginales forajidos en una especie de oeste contemporáneo, mueren y matan, roban, engañan y trafican, sobornan y se dejan sobornar, mientras cabalgan al volante de viejos vehículos con sabor a chatarra y polvo. Las historias transitan en ese tono intermedio entre el humor cínico y amargo y la violencia despiadada y amoral que Tarantino (imposible no citarlo, no hay más que ver la portada para acordarnos de él) convirtiera en moda y que Mosquito transforma casi en parodia. El dibujo, esquemático y expresionista, con tendencia a lo grotesco y la caricatura, y con curiosas reminiscencias puntuales del Breccia más descarnado, de Muñoz o del mismo Sequeiros, deja evidencias de las naturales lagunas (tanto narrativas como puramente técnicas) de un autor aún en proceso de crecimiento, junto a destellos del gran potencial gráfico que encierra y del que cabe esperar gratas sorpresas. **EB**

MUJERES ALTERADAS nº 4
Maitena
Atlántida
Color. 96 págs. 1.700 ptas.
★★★★

Buenas noticias desde Argentina nos llegan en la forma de este álbum de Maitena Burundarena (Buenos Aires, 1962), el cuarto de una serie, *Mujeres alteradas*, que esperemos se pueda recuperar en nuestro país desde el principio, si es que esta última entrega tiene el éxito merecido. Como si de un Mauro femenino, argentino y al borde de la crisis de los cuarenta se tratara, Maitena expone un catálogo de observaciones vitales que varían entre lo cómico, lo patético, lo penetrante y lo obvio. Maitena no utiliza personajes recurrentes, aunque sí maneja una tipología repetida, una fauna humana concreta que todos conocemos: las mujeres de treintaitantos, modernas, arrojadas a una vida competitiva y agotadora, entre las exigencias del empleo, el trabajo en casa, el amor y/o el marido (no siempre la misma cosa) y los hijos. Las mujeres de Maitena buscan, simplemente, cierto sentido en sus agobiadas existencias, y lo hacen atravesando esas experiencias que solamente no conocen los que todavía tienen que vivirlas. Su dibujo ágil, de una amplia gama de posibilidades que hacen de este tebeo no sólo un remedio contra el mal humor sino un perfecto manual para todos y todas los que estén a punto de empezar sus clases de técnicas respiratorias. **OP**

MADRES
Claire Bretécher
Beta
B/N. 60 págs. 2.000 ptas.
★★★

Sin duda una de las mejores noticias de estos últimos meses ha sido el regreso al mercado español de la obra de Claire Bretécher. Este *Madres*, tercer libro de la colección que a la autora ha dedicado la editorial Beta, tiene las mismas pegas que los anteriores (a ver si contratamos de una vez a un corrector de textos, señores, que esas haches fuera de lugar le desbaratan a uno la lectura) y también los mismos aciertos: un espléndido sentido del humor, unas dotes de observación envidiables y una acidez necesaria. Pese a que el título haga referencia a las madres en general, sin embargo, habría que aclarar que el volumen es una recopilación de historietas cortas protagonizadas por embarazadas, que no es lo mismo. Eso sí, Bretécher se encarga de que no falte variedad: lesbianas que quieren compartir un hijo y hacen apuestas para ver cuál se queda embarazada antes, homosexuales que quieren arrebatarle el niño a la mujer de uno de ellos y huir a Taiwán, chicas que ocultan la verdad a sus padres, parejas que se arrepienten a última hora, gatas con mal parir y perras con embarazos psicológicos... En fin, toda

sencilla expresividad, ayuda formidablemente a la narración, que se hace fluida gracias a su habilidad para la puesta en escena y al buen ritmo de los gags. Las pildoritas de sabiduría popular de Maitena son como las pipas: se empieza a picar a lo tonto y, cuando uno quiere darse cuenta, se ha zampado la bolsa sin enterarse. **TB**

OJO DE HALCÓN ESPECIAL 1999
Tom DeFalco y Jeff Johnson/Dave Ross/Mark Bagley
Forum
Color. 40 págs. 375 ptas.

★★★★

Otro producto de inventario de Marvel, de esos que se hacen para ajustar el calendario de lanzamientos en un mes determinado, en el que encontramos la firma de Tom DeFalco en los guiones. El "bombero" de la redacción Marvel sale aquí del paso pergeñando una aventura en tres capítulos para mayor lucimiento de Ojo de Halcón, uno de esos Vengadores entrañables –como la Visión y la Bruja Escarlata- que sin embargo ha demostrado ser incapaz de soportar el peso del estrellato en solitario. DeFalco ha elegido un tono menor y hasta pintoresco para la historia, poblada de los villanos más ridículos del catálogo de la casa, como Machete, Zaran el Amo de las Armas o Bola –"*Por si no conoces mi número, incluye varias clases de bolas*"-, junto a los escasamente más memorables Batroc y el Supervisor. La cosa tiene tal sabor *camp* que acaba pareciendo una de esas historias que aparecían de relleno en tebeos DC de los 70, como *Batman Family*. Por desgracia, en realidad es un *Annual* Marvel de los 90. En el apartado gráfico, se agradece la presencia del pulcro Jeff Johnson, que destaca sobre el limitadísimo Dave Ross y un desmotivado Mark Bagley. **TB**

PARA TI, QUE ERES JOVEN
Manel Fontdevila/Albert Monteys
Ediciones El Jueves
Dos tintas. 66 págs. 450 ptas.

★★★★

La renovación de *El Jueves* es un hecho, y, las cosas como son, estamos ya ante una gran revista de humor, más moderna y presentable estéticamente. Si es que parece casi, casi, un tebeo de la (tristemente, sí) extinta Camaleón. Precisamente Manel y Monteys son dos de los artífices de tal renovación, además de "serios" candidatos a Mejor Humorista Gráfico actual, y no exagero un ápice, como demuestran en este recopilatorio de la sección que realizan juntos en *El Jueves*. Ahí, cada semana, dan un repasito de doble página a diversas instituciones sociales (la familia, la Navidad, la pareja), tópicos universales (hombres y mujeres, guapos y feos, casarse o rejuntarse), especímenes urbanos (estrellas del rock, críticos, fanzineros), modas (cibernética, piercings)...Y consiguen, increíble, reírse y hacer reír con el vacío absoluto de nuestra sociedad, sus descampados morales, sus más insoportables servidumbres. Con los lógicos altibajos de tener que parir semanalmente dos páginas así, repletas de tiras, la media general es altísima, porque, además de que te ríes de verdad –pero de verdad- con muchos chistes, se trata de un humor muy bien dibujado, inteligente, nada garrulo y encima combativo (esas verdades como puños de las devastadoras "Todo es mentira" o "Buscando curro"). Apabullante también el compendio de frases tópicas, que, sólo por verlas escritas, ya producen hilaridad.
Y ese oído para los diálogos... ¿Se dan cuen? Esto es casi, casi, una obra maestra del humor. Y por ese precio... Jarrl. **PP**

A TOPE SIN DROGAS

Estés dónde estés.

Estudies lo que estudies.

Salgas con quien salgas.

Hagas lo que hagas.

Practiques lo que practiques.

Te lo montes como te lo montes.

SIEMPRE HAY NUEVAS FORMAS DE DIVERTIRSE

SOLAMENTE TÚ
Wataru Yoshizumi
Planeta-DeAgostini
2 números
B/N. 176 págs. 995 ptas.

★★★

Como ya sabrán los lectores, no hay amor más intenso, puro, irracional, apasionado y absorbente que el primero: el de adolescente. Nunca se vuelven a tener tantas dudas, nunca se vuelve a sufrir tanto y nunca vuelve a ser tan grande la recompensa como cuando la niña de los rizos dijo "Sí". Wataru Yoshizumi lo tiene muy asumido, y por ello ofrece el producto perfecto para todos aquellos que estén atravesando el trance. En *Solamente tú* la autora de *Marmalade Boy* nos presenta a un estudiante, Atsumu, locamente enamorado de una nueva compañera de clase: Akane. Sus suspiros,

sin embargo, parecen condenados a no verse atendidos, ya que la joven aún está enamorada de su ex-marido del que acaba de divorciarse porque éste la engañaba (con dieciséis años ;)). Y como quiera que un corazón roto no es demasiado proclive a según que atenciones, el pobre Atsumu tendrá que dedicarse a sufrir mientras espera a que la herida de Akane cicatrice, si es que alguna vez lo hace. Por supuesto, alrededor de los dos personajes principales orbitan varios secundarios igualmente heridos por la flecha de Cupido, lo que contribuye a darle a la obra un ambiente de eterna primavera. Y aunque los dibujos de Yoshizumi cumplen punto por punto con todos los clichés del Shojo Manga (ojos enooormes y cristalinos —habitualmente llorosos-, corazoncitos por aquí y por allá y una estética tirando a ñoña), no deberíais ponerlo como excusa para evitar una lectura agradable y estudiadamente agridulce. **OP**

PREDICADOR ESPECIAL: GUERRA PRIVADA
Garth Ennis y Peter Snejberg
Norma
Color. 56 págs. 850 ptas.

★★★★

Para todos los que pensamos que Starr es el más carismático y entrañable personaje de *Predicador*, este especial es una buena noticia que nos permite disfrutar de su protagonismo absoluto al tiempo que descubrimos sus motivaciones. ¿Cómo entró Starr en el Grial? ¿Cuáles son sus auténticos objetivos? ¿Qué problemas tiene con las mujeres? Todo eso queda revelado en éste, el último de los extras de *Predicador* publicados hasta el momento. Aunque definido sabiamente con cuatro rasgos que conforman una conveniente personalidad de villano de opereta, Starr está a la vez repleto de detalles humanos y sorprendentes fragilidades que le hacen mucho más simpático al lector, y mucho mejor adversario para Jesse Custer. A pesar de que el volumen no brilla en el aspecto gráfico -Peter Snejberg lo ha hecho mejor en otras ocasiones, y además este guión parece cortado a medida para Steve Dillon-, está repleto de situaciones, golpes de humor y frases de dramatismo típicamente ennisiano que demuestran el gran dominio del ritmo y de la puesta en escena que tiene el irlandés. El mejor de los especiales de *Predicador*. **TB**

RAROTONGA
Guillermo de la Parra Loya y Antonio Gutiérrez
Vid
5 números
Color. 96 págs. 1.150 ptas.

★★★★

Vid no sólo publica tebeos yanquis, también ofrece mexicanos... ¡de hace 25 años! *Rarotonga* es la reedición de una serie archipopular de los años 70 que en su día vendió a sacos en México, en pleno apogeo de la novelita popular. De hecho, *Rarotonga* guarda casi más puntos de contacto –expresivos y temáticos- con la novela de kiosko y con el culebrón televisivo

que con el cómic, siendo una especie de extraño y curioso producto mestizo entre lo uno y lo otro. Por un lado, la predominancia de lo visual y lo cansino del ritmo narrativo lo emparenta con las teleseries-río; por otro, la abundancia de textos que soportan el peso del relato, dejando que los dibujos se limiten a ilustrar, y el cariz seudoliterario que estos toman, nos trae a la memoria las novelas baratas de consumo de la era pretelevisiva. *Rarotonga* es, pues, una especie de pariente más o menos remoto del cómic, pero no lo mismo, igual que el hombre y el mono son primates, y sin embargo sólo en ocasiones es posible confundir alguno de los primeros con la mayoría de los segundos. Vista así la cosa, hay que decir que *Rarotonga* puede tener un gran interés para los estudiosos de la cultura popular, pero escaso para el público general en busca de entretenimiento. Difícilmente lo van a encontrar aquí, en la historia llena de pasiones tropicales del doctor Alejandro Rivera y la diosa de la jungla Rarotonga, que alcanza niveles de profundidad dignos de un anuncio de ron Bacardi y que está contada, como es propio de quien se dirige a un público muy sencillo, con gran ampulosidad y múltiples reiteraciones. ¿Son los tambores exóticos de Les Baxter los que oigo sonando al fondo o es un bolero de Luis Miguel? **TB**

SIEMPRE VENGADORES
Kurt Busiek y Carlos Pacheco
Forum
12 números
Color. 24 págs. 225 ptas.
★☆☆☆

Con esta poco inspirada traducción del pomposo título original (*Avengers Forever*) acaba de ver la luz esta maxiserie, concebida a la carta para que la superestrella Carlos Pacheco se luzca dibujando a sus Vengadores favoritos, y también a un buen puñado de villanos y secundarios clásicos de dicha serie. ¿De qué va la cosa? Pues hay un enfrentamiento entre Kang e Inmortus, los dos amos del tiempo, y los héroes toman partido apoyando al primero. La alineación de los Vengadores la componen miembros de muy diversas épocas, elegidos al azar entre los favoritos de Busiek y Pacheco, por lo que no se trata de un grupo demasiado coherente. El principal problema de la serie es que le falta algo interesante que contarnos, y los números van transcurriendo sin que se pueda destacar más que un desfile de personajes de todas las etapas de *Vengadores* (incluyendo acontecimientos por venir) que resulta curioso, pero que a cada nueva entrega no hace sino atestiguar el vacío que subyace a este proyecto que han parido entre dos amiguetes para jugar con sus ídolos de juventud, sin demasiado acierto: Busiek está sólo pasable, y Pacheco no se emplea a fondo, dejando a Jesús Merino que remate sus espectaculares dibujos. Para este viaje no hacían falta tantas alforjas, digo yo. **AN**

SOLSTICIO
Luis Durán
Ediciones Mancuso
B/N. 22 págs. 275 ptas.
★★★☆

Luis Durán es uno de esos historietis-

MADRID COMICS
Silva, 17 28004 MADRID
Telf. 91 559 16 02 Fax. 91 559 13 64
Abierto de Lunes a Sábado de 10 a 21 horas

Star Wars: Episodio 1

tas anónimos de los que nadie habla que, sin embargo, tiene numerosas páginas publicadas en los sitios más diversos, desde el *Tmeo* y el *Mala Impresión* hasta la prensa diaria, y que llega incluso hasta cabeceras portuguesas y mexicanas. Propuestas como este coqueto albumcito casi cuadrado no le van a ayudar a popularizarse, pero sí es posible que atrapen el corazón de los lectores intrépidos que se atrevan a probarlo. *Solsticio* es un trabajo heterodoxo, no sólo por su presentación, sino por la temática abordada –una historia de bandoleros, brujas y amores traicionados- y por su estética, que huye de tendencias en boga para arrimarse a un estilo más propio de la ilustración de cuentos. Quienes disfrutaran del *Pie frito* de Calatayud, probablemente deberían reparar en este intrigante *Solsticio* que, si no fuera por la situación cronológica de la historia que cuenta, bien podría considerarse una fiel –en fondo y en tono- adaptación de algún pasaje del *Libro del buen amor*. Si no lo encuentras en tu librería habitual, escribe a José Luis Abalo, c/general Perón 4, 5 F, 28020 Madrid, o llama al 915713584. **TB**

SPIDERMAN
VV AA
Forum
Color. 130 págs. 695 ptas.
★★★★

Nueva numeración (y van...) para la edición en castellano de las andanzas del Hombre Araña, esta vez con motivo de la reestructuración de las series yanquis y su posterior relanzamiento desde el número uno. Howard Mackie, el otrora guionista de *Motorista Fantasma*, es ahora el encargado de la dirección literaria en *Amazing* y *Peter Parker*, elaborando unos guiones que lamentablemente parecen más una parodia del personaje que otra cosa, con tía May más protectora que nunca, Jameson tan cascarrabias como siempre, Peter y sus dilemas pseudoexistenciales... ¿es ésta la renovación que nos prometían? Si a ello le añades en *Amazing* a un Byrne que no parece dedicarle más de dos minutos a cada página, el resultado no puede ser más decepcionante. Bueno, por lo menos tenemos a Romita Jr. en *Peter Parker*, que pese a encontrarse en horas bajas continúa siendo un eficaz narrador y, sobre todo, un dinámico historietista. Algo es algo. Pero creo que con decir que uno se lo pasa mejor leyendo los capítulos de *Webspinners* (al menos los tres primeros) que con los de las dos series principales, ya está todo dicho. Resumiendo: si sólo puedes comprarte un tebeo de *Spiderman* al mes... que no sea éste. **MB**

SPIDERMAN: CAPÍTULO UNO
John Byrne
Forum
3 números
Color. 128 págs. 695 ptas.
●

Me gustaría saber hasta dónde llega el aprecio de Stan Lee por su labor en *Amazing Spider-man*, y me gustaría saber hasta dónde llega su autoridad en Marvel, dado que ha sido incapaz de impedir la escabechina que con los primeros números de dicha colección ha realizado John Byrne. Me gustaría saber cómo alguien pretende renovar a un personaje ofreciendo como única novedad una versión discretamente remozada de su origen, sin darse cuenta de que lo que dicho personaje necesita es volver a evolucionar a través de las historias, algo que no ha ocurrido prácticamente desde que muriera Gwen Stacy. Me gustaría saber por qué cuando alguien decide crear un nuevo origen para un personaje con objeto de actualizarle no tiene los cojones de inventarse una historia realmente inédita y original, en vez de basarlo todo en unos tebeos con los que va a ser muy difícil no palidecer en la comparación (sobre todo si el maquillaje se reduce a introducir elementos como los ordenadores o los trajes *high-tech* para los villanos o a aumentar el número de muertos). Me gustaría saber si Byrne tiene una enfermedad degenerativa que le obliga a dibujar cada vez peor y me gustaría saber por qué lo narra todo de una modo tan deslavazado y a trompicones, cuando los tebeos de Lee y Ditko que está plagiando (perdón, reinterpretando) son un prodigio de claridad y concisión narrativa. Me gustaría saber si a Steve Ditko no le ha dado el infarto que hemos estado a punto de sufrir algunos. Y, sobre todo, me gustaría saber cómo puede alguien perder el tiempo dedicándole su atención a un tebeo en el que el único interés de sus responsables, desde el editor en jefe hasta la mano ejecutora, ha sido tomarle el pelo a los lectores. Realmente me gustaría saberlo. **OP**

STAR WARS BOBA FETT: CUANDO LA GORDA CUELGA
John Wagner y Cam Kennedy
Norma
Color. 48 págs. 750 ptas.
●

Lo que ocurre cuando surge un producto de explotación masiva es que se

ponen en circulación mercancías como ésta: un tebeo que intenta aprovechar una infinitesimal relación con el universo *Star Wars* para hacerse un hueco en la lista de la compra de los coleccionistas compulsivos. Protagonizado por Boba Fett, cazarrecompensas que aparece en *El imperio contraataca*, este artefacto tiene, sin embargo, un punto de notoriedad: ostenta el título más bastorro y obsceno que hemos visto en lo que va de año, a la altura únicamente de la ya histórica portada del último álbum de Rosario. ¡Vamos, señores de Norma! ¿En qué estábamos pensando cuando titulamos *Cuando la gorda cuelga* un tebeo carente por completo de grandes decepciones eréctiles, y dedicado sin embargo a narrarnos el desangelado secuestro de una hutt y su rescate a manos del susodicho mercenario? De Boba Fett no sabemos nada, es simplemente uno de esos "tíos duros con pasado misterioso". La indefinición de su personalidad hace que el peso de la caracterización recaiga sobre los hutt implicados, y resulta difícil sentir simpatía por masas de carne sin rasgos reconocibles. Al tebeo no sólo le falta humanidad, también ritmo, humor y, en general, cualquier cualidad que lo haga interesante. Da la sensación de que John Wagner no ha sabido a qué carta quedarse y ha resuelto el encargo de la manera más pedestre posible. Cam Kennedy, por su parte, hace lo de siempre: no sólo exhibe un estilo sacado directamente del *Creepy* de los 70, sino que aumenta la ilegibilidad de sus viñetas con un coloreado que recuerda la época Bruguera: esta página, todo rojo, tanto personajes como fondos; la siguiente, todo verde; la otra, en azul... **TB**

STAR WARS EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA
Henry Gilroy y Rodolfo Damaggio
4 números
Color. 28 págs. 250 ptas.
STAR WARS EPISODIO I ESPECIALES
VV AA
Planeta-DeAgostini
4 números
Color. 24 págs. 250 ptas.

●

Si el éxito de una adaptación hubiera de medirse por su grado de fidelidad al original en el cual se inspiran, la versión historietística de *La amenaza fantasma* debería considerarse un éxito absoluto. Fiel en la letra y el espíritu a la película de Lucas, esta adaptación en cuatro episodios no sólo reproduce punto por punto el guión fílmico, sino también su espíritu: torpeza narrativa, falta de imaginación, soluciones pedestres a problemas tópicos... La experiencia de leer *Star Wars Episodio I La amenaza fantasma* se ajusta bastante a la de contemplar dicha epopeya en la pantalla. Gilroy y Damaggio se han ajustado tan milimétricamente al modelo cinematográfico que la narración se obtura de continuo con planos sacados directamente de la pantalla, de manera que esto, más que un tebeo, parece una fotonovela en la que se hubieran dibujado de nuevo todas las viñetas en lugar de utilizar los fotogramas originales. Así, el material base, ya de por sí suficientemente pobre, se empobrece aún más con una narración desprovista de la más mínima épica o sentido dramático. En realidad, este *Episodio I La amenaza fantasma* parece un tebeo

ILURCOMIC
LIBRERIA ESPECIALIZADA EN EL MUNDO DEL COMIC
-ÚLTIMAS NOVEDADES DE TODAS LAS EDITORIALES
-AMPLIO STOCK DE NÚMEROS ATRASADOS (MAS DE 25.000 COMICS A TU ALCANCE. VERTICE, FORUM NORMA,....)
-TRADING CARD (MAGIC, SUPER HEROES, DBZ, EVANGELION,....)
-MERCHANDISING DE IMPORTACIÓN
-CROMOS, POSTERS, TELAS, PELICULAS, MUÑECOS, CD'S,....
PLAZA GRANOLLERS, 5
TEL. Y FAX. 93 799 83 85
08032 MATARO
SERVICIO DE VENTA POR CORREO

LOS VIAJES DE TAKUAN
Le Tendre y Simeoni/TaDuc
Norma
Color. 240 págs. 3.500 ptas.
★★★

Recopilación de los cinco álbumes ya publicados de esta serie cuyo desarrollo en el siglo XV la inscribe en la tradición franco-belga del *comic histórico* clásica en su concepción y estética, sólida en los guiones y profusamente documentada. También cumple la premisa de los amplios ciclos argumentales y a la vez incide en la "novela de viajes". E incluso en la *buddy movie*, a tenor de la contraposición de caracteres protagonistas: el joven espadachín Adso y el monje budista Takuán, el impulsivo carácter latino frente a la serena y proverbial sabiduría de Oriente. Como comparsas, el bribón Randolphe y la extraña Rebeca, huérfana con poderes cercanos a la hechicería. Ya que lo sobrenatural estará presente a lo largo de toda la serie. En el primer ciclo (de tres álbumes) los protagonistas afrontan una misión diplomática que les conduce desde Venecia a la corte de Francia, en una odisea marcada por la truculencia en forma, por ejemplo, de fanáticos religiosos o cultistas satánicos. Mientras que el segundo ciclo se desvía hacia lo puramente terrorífico con ejércitos de vampiros, relaciones de amor y sangre y un mesías babeante casi contemporáneo al de *Predicador*. El estimable capítulo gráfico corre a cargo alternativamente de Simeoni y de TaDuc, minucioso el primero y de trazo más ágil el segundo, aun limitados por el realismo y el detalle documental que impone el género. Sin olvidar el sustancial trabajo de los coloristas. Más irregular que *En búsqueda del Pájaro del Tiempo*, pero un guión de Le Tendre plenamente disfrutable. **Y**

concebido, más que para leerlo, para que los coleccionistas lo acumulen. Una lástima, porque Rodolfo Damaggio es un dibujante capaz de grandes cosas. Al igual que en el caso de la película, el lujo de las calidades de producción –papel brillante, abundancia de artículos de apoyo e información adicional- no compensa la endeblez del material a cuyo servicio está.

La adaptación de la película viene acompañada de cuatro especiales independientes que han recibido una numeración global: el nº 1 es *Anakin Skywalker*, escrito por Timothy Truman y dibujado por Steve Crespo; el 2, *Obi-Wan Kenobi*, de Henry Gilroy y Martin Egeland; el 3, *Qui-Gon Jinn*, de Ryder Windham y Robert Teranishi; y el 4, *Reina Amidala*, de Mark Schultz y Galen Showman. Los dos primeros, que son los aparecidos hasta la fecha de redactar estas líneas, carecen del más mínimo interés, dadas sus deficiencias artísticas y la nula relevancia de su contenido. El de *Anakin* se limita a decirnos lo que ya sabíamos del personaje, y está ambientado en los días inmediatamente anteriores a la llegada a Tatooine de Qui-Gon, y el de *Obi-Wan* resulta aún más bochornoso: se limita a ser un resumen de la película, contada desde el punto de vista del aprendiz de Jedi. Qué lejos quedan los tiempos de Roy Thomas y Howard Chaykin. Claro, casi tanto como los de Harrison Ford y compañía. **TB**

STAR WARS: LA ÚLTIMA ORDEN
Mike Baron y Edvin Biukovic
Norma
3 números
Color. 48 págs. 750 ptas.
★☆☆☆

Nueva adaptación al cómic de las novelas de Timothy Zahn, tras *Heredero del imperio*, de Mike Baron y Olivier Vatine, y *El resurgir de la fuerza oscura*, de Baron y Terry Dodson. Ambientadas cronológicamente tras *El retorno del Jedi*, las obras de Zahn nos permiten recuperar a Luke, Leia, Han y demás protagonistas de la "segunda" trilogía de Lucas y conocer algo más de sus destinos, así como los coletazos del Imperio que intenta recomponerse mediante los esfuerzos de Maestros Jedi corruptos como C'Baoth y de militares megalómanos como el Almirante Thrawn. Si bien las novelas de Zahn han sido unánimemente alabadas como las más acertadas continuaciones del universo de *La guerra de las galaxias*, la excesiva fidelidad en estas adaptaciones historietísticas supone un duro lastre para ellas. En las páginas de *La última orden* hay un exceso de argumento, una sobrecarga de datos, personajes y nombres difícilmente asimilables en una lectura que se supone ha de ser distendida, entretenida y emocionante, como corresponde a una actividad ociosa. La tensión provocada por la información demasiado abundante de *La última orden* perjudica notablemente al desarrollo de la acción y la caracterización, y condiciona negativamente la labor del buen dibujante que es Edvin Biukovic. Quien no haya leído las sagas anteriores, mejor que las recupere antes de embarcarse en ésta, o de lo contrario puede resultarle por completo incomprensible. Con todo, los fieles que no se resignan a sustituir a sus viejos héroes por los Qui-Gon, Amidala, Jar-Jar y demás, no querrán perderse este material. **TB**

SUPERMAN Nº 266 Y SIGUIENTES: CRISIS EN LAS TIERRAS INFINITAS
Marv Wolfman y George Perez
Vid
Color. 32 págs. 250 ptas.
★★★★

Hace ya una década aproximadamente

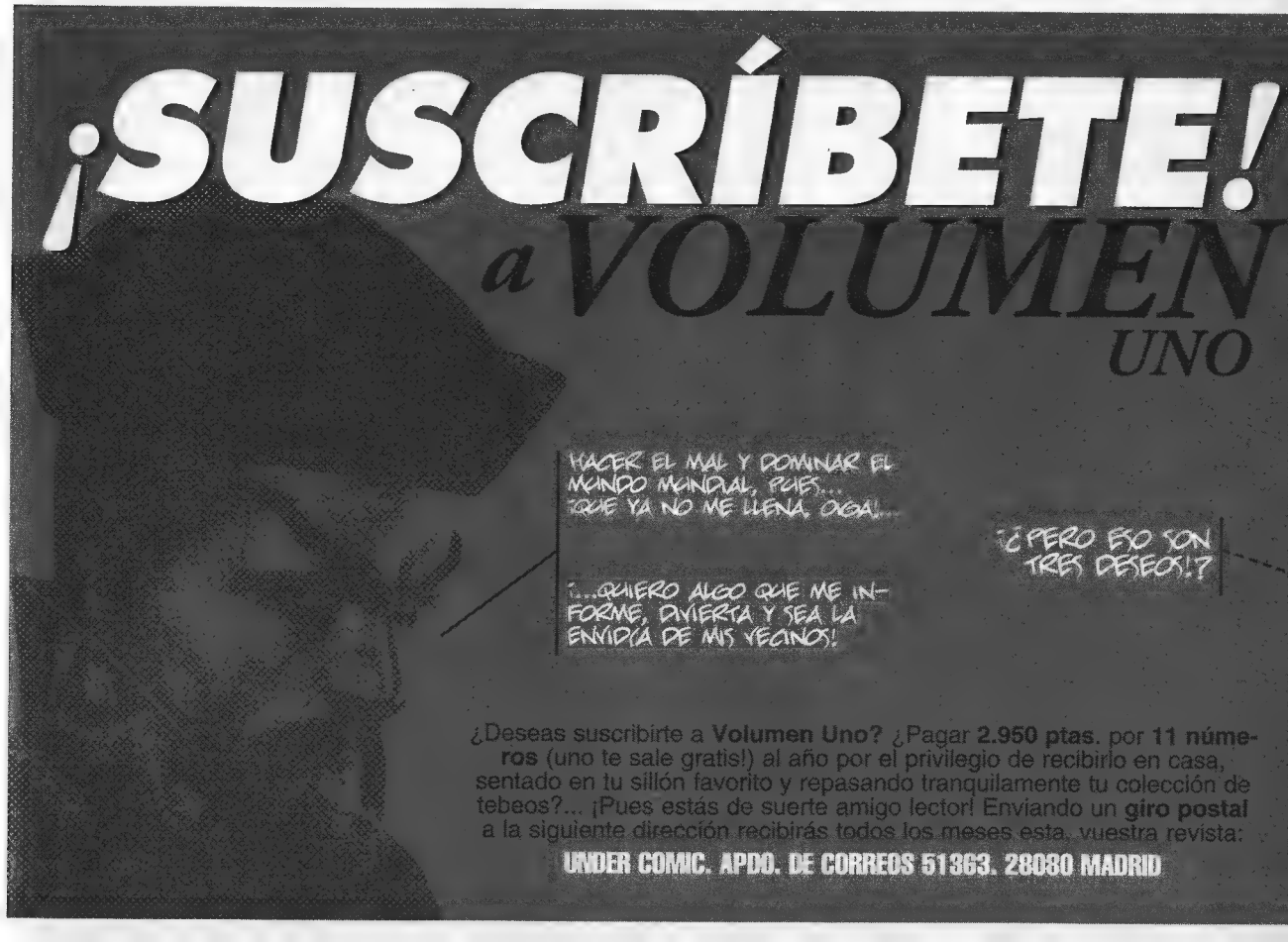
que esta maxiserie de doce números fue publicada por Ediciones Zinco. Si no tienes aquella edición en castellano, ni en ningún otro idioma que entiendas, y además eres un seguidor del Universo DC, es imprescindible que te apuntes ahora a esta colección. Las *Crisis* representan el final del viejo Universo DC, y el inicio del actual. Marv Wolfman y George Perez están imponentes a la hora de presentar a todos los personajes de la casa, desde los omnipresentes Superman y Batman, hasta el Príncipe Vikingo y el Hijo de Vulcano (¿Quiénes?), pasando por personajes que más tarde despuntarían como John Constantine o Sandman (¡Ah!). La edición es como todas las de esta editorial, impresión mecánica, traducción mexicana, pero aun así vale la pena. Algunas veces puede resultar algo confuso de leer, pero en realidad no lo es, tan sólo hay que plantearse que ante ti tienes a TODOS los héroes DC, en una batalla épica (donde habrá bajas muy importantes), combatiendo desesperadamente para salvar el universo... perdón, el multiverso. Ésta es una de esas ocasiones en las que al terminar la última página, de verdad, de verdad, puedes decir...¡Y nada volverá a ser lo mismo! **ES**

SUPERMAN: EL HOMBRE DE ACERO
John Byrne
Vid
Color. 152 págs. 1.600 ptas.
★★☆☆

Resulta curioso, aprovechando la publicación por parte de Vid de la miniserie que significó el pistoletazo de salida para el *Superman* moderno (post-*Crisis*, para los despistados), revisar el artículo "La leyenda renace", que prologaba la edición española de Zinco, allá por el 87, y en el cual se enumeraban los buenos propósitos (extendibles al resto de series DC que renacieron en aquella época) que John Byrne y su equipo tenían en mente para el gran boy scout. Y resulta curioso, digo, porque con los años hemos visto que, si bien hicieron falta 50 años para que fuera necesario un nuevo comienzo de este calibre, olvidando un a veces sonrojante pasado, a la moderna DC le ha bastado luego con una década para volver a dejar al Supes a la altura del betún, haciéndole caer en todos los tópicos que en un principio se querían evitar. Teniendo en mente esto, se puede apreciar más la correcta labor de Byrne en esta serie, echando mano de los fundamentos del mito para hacerlo contemporáneo. Lástima que en los números posteriores el autor no supiera mantener el nivel (por decirlo de una forma suave), y que el super-squad de Mike Carlin se encargara de matarlo (casi literalmente), porque el número 1 de este *Hombre de Acero* nos hacía presagiar lo mejor. ¡Gran Scott! **AN**

THOR EL PODEROSO
Len Wein y Jim Starlin
Forum
B/N. 60 págs. 395 ptas.
★☆☆☆

La euforia revivalista de los 70 recupera para la ocasión un *Marvel Preview* que ya publicara (parcialmente) Vértice convenientemente emborronado. Fruto de aquella política editorial


¡SUSCRÍBETE!
a VOLUMEN UNO
HACER EL MAL Y DOMINAR EL MONDO MONDIAL, PUES... ¡QUE YA NO ME LLENA, OIGA!...
¿PERO ESO SON TRES DESEOS!?
¡...QUIERO ALGO QUE ME INFORME, DIVIERTA Y SEA LA ENVIDIA DE MIS VECINOS!
¿Deseas suscribirte a Volumen Uno? ¿Pagar 2.950 ptas. por 11 números (uno te sale gratis!) al año por el privilegio de recibirlo en casa, sentado en tu sillón favorito y repasando tranquilamente tu colección de tebeos?... ¡Pues estás de suerte amigo lector! Enviando un giro postal a la siguiente dirección recibirás todos los meses esta, vuestra revista:
UNDER COMIC. APDO. DE CORREOS 51363. 28080 MADRID

de la Casa de las Ideas que potenciaba los magazines en blanco y negro fue una pretensión de realismo gráfico y argumental que aplicado a superhéroes clásicos como el Dios del Trueno resultaba cuando menos desconcertante; los volúmenes con que Tony De Zúñiga matiza el eficiente dibujo de Starlin alejan a Thor de la *grandeur* explosiva de Kirby o Simonson prestándole un rostro acerado y un físico demasiado terrenal. Disonante, pues, porque la excitante pero básicamente ingenua fantasía del universo Marvel (empezando por el *look* de sus personajes) sólo cobra sentido en el dibujo plano de brillante cuatricromía. También a tono con el presunto lector más adulto, aumenta la dosis de violencia desde el propio título, "Misión de sangre", que relata la búsqueda de una todopoderosa gema y donde Thor ejerce menos como dios que como bárbaro al uso. Incluso está a punto de sucumbir al amor puramente carnal, lejos del concepto idealizado y casto propio de su comic book. En definitiva, "Savage Tales of Asgard" o "El Martillo Salvaje de Thor".

Como complemento, una historia de Hércules donde Bill Mantlo reinterpreta los mitos griegos *a la americana* mientras el infravalorado y poco pródigo Val Mayerik despliega su soberbio dibujo, tan clasicista en los lápices como barroco en las tintas. **Y**

THORGAL: ARACNEA
Rosinski y Van Hamme
Norma
Color. 48 págs. 1.100 ptas.
★★★★

No sé si ha sido por esperarlo con tantas ganas o qué, pero lo cierto es que el último álbum de *Thorgal* me ha dejado frío. Vale, Rosinski sigue siendo un monstruo del pincel y Van Hamme urde unas tramas de lo más competentes. Pero después de 24 álbumes en 22 años, y de haber alcanzado unos índices de popularidad que han llevado a este *Aracnea* a disfrutar por parte de la prensa cultural de una atención únicamente dedicada, por lo general, a los libros de los grandes autores (en Franciá, digo, aquí por supuesto nada de nada), es lógico que uno esperara algo más elaborado que esta rutinaria historia de escasas sorpresas y nulo suspense. Si la idea de una isla separada del resto del mundo por una nube de vapor perpetua podía tener algún interés, rápidamente se echa a perder al mezclarla con la historia de un rey despechado que asesina al amante de su hija y pide a los dioses que hagan a ésta inmortal. Los dioses, caprichosos como siempre, convierten a la pobre joven en vengativa araña gigante que, además de crear un reino infernal en el subsuelo de la isla, establece un culto a su "persona", exigiendo la entrega de dos mozos al año para procrear con ellos antes de devorarlos. Evidentemente, Thorgal será uno de los candidatos. Y si bien no es él el responsable directo de acabar con la maldición de Aracnea, recurrir a la pureza de espíritu de su hija Loba no sólo no resulta original por parte de Van Hamme sino que deviene anticlimático. En fin, siempre podemos releer *Los Arqueros* o el más reciente *La Jaula*, mientras esperamos tiempos mejores. **OP**

TIMESLIP: LA LLEGADA DE LOS VENGADORES
Jim Krueger y Matt Smith
Forum
Color. 48 págs. 375 Ptas.
★★★★

Hace ya años se implantó en Marvel el atractivo concepto de *What if...?*, por el cual se retomaba una historia determinada de cualquier colección de la Casa de las Ideas, se variaba el final, y se exploraban las consecuencias que este nuevo giro tenía para sus protagonistas. *Timeslip* va un paso más allá. Ahora, la pregunta no es, *¿Qué hubiera pasado si fulano no hubiera muerto?*, sino *¿Qué hubiera pasado si Stan Lee hubiera colaborado con tal artista en la creación de determinado personaje?* Este experimento se desarrolló en formato de *pin-up* con textos durante dos años y medio en la revista USA, *Marvel Vision*, pero nunca se llegó a desarrollar como cómic en sí... hasta ahora. Así nos encontramos con una historia que vuelve a las raíces de los Vengadores, en la cual las intrigas de Loki contra Asgard y Thor desencadenan la formación de un grupo de superseres terrestres. Un grupo que no tiene nada que ver con los héroes a los que estamos acostumbrados. El error de los autores, o de Marvel, es iniciar este experimento con los Vengadores, ya que la premisa original de Stan Lee, unir a los diversos héroes de la editorial en un mismo grupo, es imposible de realizar si no existe una sólida base en la que apoyarse. Podemos crear una versión de Thor, Daredevil, Sota de Corazones o el Lagarto, pero si no los hemos visto en otro sitio antes de unirse al grupo, se pierde la esencia de éste. **ES**

A 300 Km/h sólo puedes pensar en una cosa...

- 20 circuitos, incluyendo los oficiales del campeonato, y 6 niveles de dificultad.
- Modo entrenamiento en el que aprenderás todos los secretos de cada circuito.
- Hasta 6 jugadores en red y dos jugadores simultáneos en el mismo ordenador.
- Condiciones climatológicas variables: lluvia, niebla, etc.
- Elección de neumáticos de diferentes tipos (cuatro delanteros y diez traseros) y reglaje del motor (hasta 21 ratios diferentes).
- Alto nivel de realismo incluyendo desgaste de los neumáticos, daños en motor y carrocería.
- Pilotos dotados de increíble I.A. que pondrán un elevado precio a la victoria final.
- Derrapa, haz caballitos o cualquier otra cosa que te apetezca hacer.
- Con el asesoramiento técnico y mecánico del equipo Castrol Honda.

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Juego en Red

3dfx Opcional

2.995

PC-cdrom Windows™95/98

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

ESTE MES LLEGA A LAS LIBRERÍAS EL PRIMER NÚMERO DE *LA MALA PENA*, UNA SERIE DE COMIC BOOKS EDITADA POR LA FACTORÍA DE IDEAS Y DEDICADA A LA RECUPERACIÓN DE LAS PRIMERAS HISTORIETAS PUBLICADAS POR SANTIAGO SEQUEIROS, ALLÁ A FINALES DE LOS OCHENTA. PRECISAMENTE EL TIPO DE EXCUSA QUE ESTÁBAMOS BUSCANDO PARA COMPARTIR UNAS MÁS QUE MERECIDAS CAÑAS CON EL AUTOR. **ENTREVISTA: ÓSCAR PALMER. FOTO: JESÚS FERNÁNDEZ.**

V1: ¿Qué es exactamente lo que te va a editar La Factoría de ideas?

SANTIAGO SEQUEIROS: Más o menos lo que hice en el *Imajen de Sevilla*, donde publiqué mis primeras dos historietas cuando tenía 17 años, y luego los tebeos del *Totem*. También queríamos recuperar una historia de cuatro páginas que apareció en *Makoki*, el problema es que yo no tengo ni los originales ni el número en el que salió, así que no sé cómo lo vamos a hacer. Pero bueno., sigue siendo La Mala Pena, sale Ambigú, y en fin, como es una cosa que siempre es recurrente, digamos que desde el principio empecé acabando. En estas historias cortas salen personajes ya conocidos y ocurren algunas de las cosas sobre las que se habla en los álbumes, como la muerte de Víctor Fleming, a la que se hace referencia en *Nostromo Quebranto*. Ésa fue la primera historia que hice para el *Totem*.

V1: Entonces, en principio el trato sólo contempla reediciones.

SS: Sí, sí. Lo que pasa es que, dependiendo de cómo funcione, a Miguel Ángel [*Álvarez, director de La Factoría*], también le gustaría seguir. El problema es que, dependiendo de cómo funcione, me tendría que pagar bastante dinero para que yo siguiera, porque estoy currando y no tengo tiempo.

V1: La verdad es que hace tiempo que no vemos nada nuevo tuyo. Creo que lo último que leí fue lo que apareció en *Nosotros Somos Los Muertos* y en *El Víbora Especial El Rollo del 2000*.

SS: Bueno, hace cuatro meses hice una historia de seis páginas para *Dirty Comics*, lo de Fantagraphics. Lo que pasa es que todavía no la he cobrado, y como ya la tenía terminada se la he pasado a Berenguer, para que la publique en *El Víbora*. Luego será él quien se la venda a los de Fantagraphics. Son amigos, así que no creo que pase nada.

V1: ¿Y cómo salió ese encargo?

SS: Eso fue por el Salón de 1997. Eric Reynolds [*coordinador de Dirty Comics y jefe de prensa de Fantagraphics*] estuvo en el Salón del Còmic de Barcelona, y como exponían mi trabajo, que era el que había ganado el premio al autor revelación, supongo que le gustaría. Y luego porque Eric me parece que es bastante amigo de Max, y Max a lo mejor le ha comentado algo. Parece que le gusta mucho lo que yo hago. Bueno, la verdad es que no lo sé, porque yo no le conozco de nada. Le conozco de haberle saludado, pero es como decir: "Conozco a Kaluta porque he desayunado con él". No.

V1: ¿Entonces, sigues preparando nuevos trabajos o la dura realidad se ha impuesto?

SS: No, hablando de la dura realidad, estoy preparando algo totalmente irreal. Por contraposición, o algo así. La verdad es que no sé por qué hago estas cosas. Se trata de un tebeo de doscientas páginas sobre un tío que vive encerrado en un hotel. Es bastante durillo. Lo tengo todo escrito y acompañado de bocetos, ahí, en unos libros pequeñitos que hice cuando estaba en la mili. ¿Si está avanzado? Pues no, porque falta el *storyboard*. Y el *storyboard* siempre es el puto curro, me lleva mucho, mucho trabajo. Además tendría que ponerme en serio, y concentrarme de verdad. Que son doscientas páginas. No es, venga, hago la página dos y luego me dedico a otra cosa. No. Es quieto parado, y a ver si sale, y una vez que sale ya sale de carrerilla. En mis tebeos, por lo menos, la intensidad es vital. Y claro, necesito ese momento de ensimismamiento. No es un trabajo mecánico.

V1: Si llevas con ella tantos años, esta historia debe ser algo así como El Proyecto, ¿no?

SS: Ahora mismo es El Proyecto. Debe de ser porque no gano un puto duro con esto del cómic, pero lo cierto es que siempre concibo cada uno de mis trabajos como si fuera El Proyecto. *Ambigú* fue igual. *Ambigú* era El Proyecto de la adolescencia, y *Nostromo Quebranto* fue El Proyecto del paso hacia la madurez: aún estaba estudiando, estaba muy alcoholizado, jugaba a las máquinas tragaperras... Era El Proyecto para indagar en por qué coño hago el gilipollas, ¿sabes? [*risas*]. Pero lo necesito. Convierto la mierda en, no sé... material de trabajo. Es patético pero a mí me funciona.

V1: Hablando de *Ambigú* y de *Nostromo Quebranto*. ¿Qué habría sido de Santiago Sequeiros sin Camaleón?

SS: ¿Qué habría sido de Santiago Sequeiros sin Camaleón? No lo sé. Yo antes de que se muriera el *Totem* ya había dejado la historieta. Aunque empecé allí, en seguida quise dedicarme a estudiar diseño gráfico, y sabía que no iba a hacer más tebeos. Bueno, *Ambigú* sí se hubiera publicado igual, seguro. Aunque me lo hubiera tenido que publicar yo, porque lo que es el guión, el *storyboard*, estaba hecho incluso antes de empezar a publicar en *Totem*. Y mientras estuve publicando allí, pensaba: "Tengo cosas de *Ambigú* que me apetece hacer, tengo 17 años, y con lo vago que soy jamás voy a terminar el proyecto éste". Entonces trasladaba fragmentos: "Ah, mira, esta historia para el *Totem*". Por eso hay elementos que, no es que sean comunes, es que están sacados directamente del *storyboard* de *Ambigú*. Sigue siendo lo mismo, pero en historias cortas. Lo que sí es cierto es que, probablemente, no habría seguido publicando más allá de *Ambigú*. Probablemente no.

Todo sería totalmente diferente, pero no sé si para mejor o para peor. Es que si me pongo a pensar...

V1: Tus detractores te acusan de hacer tebeos que no tienen ningún sentido. A mí, por el contrario, me parece muy evidente que estás hablando de ti mismo. Yo te relaciono siempre con un autor como Charles Burns, no porque vuestra temática o vuestros estilos se parezcan en lo más mínimo, sino porque ambos tebeos principalmente se nutren de vuestros sentimientos y vuestra biografía, para luego enmascarar todo eso a través del arte. Dicho desplantándolo, lo que

que he hecho lo he hecho como catarsis.

V1: Entonces, cuando se pierda ese momento catártico dejarás de hacer tebeos.

SS: Probablemente. De todos modos, la necesidad de catarsis es algo con lo que no puedo contar. Hay gente que se cree que cuando crees ya se te pasan todos los problemas, y es mentira [*risas*]. Lo que pasa es que ya no tengo tanto tiempo como cuando estudiaba. Entonces, si no dibujaba, me sentía como que realmente estaba perdiendo el tiempo. Pero es que ahora tengo que levantarme temprano todos los días, el trabajo no me pide nada

que dibuje, y no necesito dibujar en casa. Pero de todas maneras, más que Muñoz o el, lo que me influyó muchísimo fue que cuando tenía diecisiete años, aún estaba en COU, y en la facultad de Económicas que estaba justo al lado de mi instituto hicieron un ciclo de cine experimental americano. Y vine y pegué el viaje. Eso es lo que me influyó del todo. Allí me di cuenta de que mi única oportunidad en un lugar así, en el gueto, es la atmósfera. Y todo lo demás es secundario. Intento ir guiado por lo que la gente dice hoy. Siempre me ha gustado contar historias. Pues bien, a mí no me gusta contar historias. A mí me gusta plasmar la vida. Como lo veo yo, como lo siento, como si fuera literatura realista, como lo que hacían autores como, por ejemplo, Vallejo-Nágera. Esa gente no busca contar la historia, lo que busca es plasmar la vida: aparece, engorila, sobera y pensando así. Y cambiando, por supuesto. Haciendo algo mejor. Pero ojo, hacerlo mejor no significa hacerlo más divertido o más light. Cada uno lo entiende dependiendo de sus sentimientos, de su cabeza. Todo se filtra por un... no sé, un centro estético a través del sentimiento. De modo

CONVIERTO LA MIERDA EN, NO SÉ... MATERIAL DE TRABAJO. ES PATÉTICO PERO A MÍ ME FUNCIONA.

ción. Tus tebeos son tú.

SS: Soy yo diciéndolo. Es una especie de travestismo emocional. Y sí, es verdad, es una cosa bastante enfermiza, pero hay gente que hace tebeos por una razón y hay gente que los hace por otra. Hay autores a los que simplemente les gusta dibujar, y a mí dibujar es algo que nunca en mi vida me ha gustado. Para mí hacer tebeos tiene otra función. Y sí, me acercan a mis lectores, y desde luego son absolutamente vitales, pero eso no tiene por qué ir en detrimento de la obra. Es como si yo acusara a los lectores de ser todos pajilleros o lerdos mentales. No se trata de eso. Los lectores son lectores y punto. Cada uno tiene sus gustos.

V1: ¿Y cuál es la función de tus tebeos? ¿La catarsis?

SS: En *Arrugas* lo era. Desde luego fue el momento en el que más lo percibí de ese modo. Y *Nostromo Quebranto* también lo era. O sea, que sí, por ahora sí. Casi todo lo

es, y cuando siguen pasándome bolas y puteándome la cabeza, gestionándome lo que me gusta, vamos, desde luego no me siento a casa y me pongo a dibujar, como diciendo: "Venga, mola". Así que cuando salga hecho libro, cojo y bailo, y todo eso. Ya he llegado cerca de mucho tiempo atrás, o algo así. Calculo que llevo de trabajar dentro de exactamente un mes. Bueno, la verdad es que sí me quedaría en una página [*risas*]. Pero echaré de menos el sueldo.

V1: Para no pasarme ahora tienes un estilo muy definido y trabajado. ¿De dónde sale?

SS: Cuando yo era pequeño, intentaba dibujar como Tin Tin. Me gustaba Barry Windsor-Smith... y todos estos. Y no es que me quedara mal del todo, pero era mediocre, y nunca me gustó ese concepto. Luego conocí a [José] Muñoz y empecé a fijarme más en la expresividad –hasta que pensé: "Eh, verdad, y yo para qué cono necesito hacer nada, si lo único que quiero hacer son tebeos. No quiero pensar, no

que disponga que se le sobre todo de un día para otro. Algo de un solo vez semana, no sé. Eso sí que es una catarsis.

V1: Todo un momento de revelación, sí.

SS: Sí, porque luego no los sigue, ni los estudias. No tengo en casa ninguna película de una especialidad alemana, ni libros, ni nada.

V1: ¿Y La Mala Pera de dónde surge? Ya me lo he preguntado más de una vez, pero...

SS: Y sigo sin saberlo. ¿Eh? Acerca cada vez algo una cosa diferente [*risas*].

V1: Lo que más me sorprende es que empezaste a publicar en el Salón siendo un autor joven, prácticamente desconocido y apareciste de golpe con un concepto...

SS: En el que todo está como muy estudiado.

V1: Efectivamente. Nadie podría pensar, sin conocerte, que eras un autor de diecisiete años. Se notaba de buenas a primeras que era un concepto que estaba trabajado, como si allí hubiese un lugar al

que habías estado regresando una y otra vez a lo largo de tu vida y que de repente habías decidido revelarlo. ¿Fue realmente así? ¿Era La Mala Pena algo que ya llevabas acarreando durante algún tiempo o también fue un producto de un momento de revelación de esos?

SS: Cuando empecé a publicar llevaba ya unos dos años con ella. O uno, no sé. También es que empecé a publicar bastante rápido. Cuando vivía en Vigo hice algunas historietas para *El Faro de Vigo*, pero todavía eran cosas muy... pues un avión de la segunda guerra mundial, o de la primera, que iba de aquí para allá. Cosas así, ¿sabes? Vivía solo y lo único que me gustaba era dibujar y leer tebeos. No me relacionaba con nadie, sólo con Carlos Portela. Iba a su casa porque publicaba en el *Interlínea*, me enseñaba tebeos, y en fin, era mi válvula de escape frente a todos los demás: las niñas, la gente que sabía moverse en el mundo... Pero cada ciudad cambia, y yo lo único que he hecho ha sido visitarlas todas. Y al principio, hasta los 20 años, tenía que pelear con la sensación que produce el tener que volver a vivir en otro sitio en el que la gente me parecían marcianos, y a los que yo les parecía un marciano. Tú no sabes lo que es un vigués, un tío con acento gallego, en Andalucía. Además, yo venía de un colegio pijo-laico, en fin, una cosa demencial. En ese sentido La Mala Pena se convirtió en una especie de refugio. Voy a convertir la realidad en lo que a mí me dé la gana, sin tener que dar explicaciones a nadie. Y le voy a dar un nombre y voy a hacer una serie de cosas, para que tenga una especie de sentido. Nunca hubo un concepto claro pensado para los tebeos. No fue una idea premeditada con la intención de hacer algo serio. Era serio para mí, pero no de cara a los tebeos. Luego también, supongo que influyó... Bueno, no. Iba a decir García Márquez y Macondo, pero entonces aún no había leído nada suyo. Supongo que en el fondo todo se reduce a que es mucho más fácil inventarte un sitio que te permita moverte con facilidad. Conozco a mis vecinos. ¿Por qué? Joder, porque son mis vecinos, es mi puerta de la escalera. Fuera del edificio no existe nada. Pero aquí dentro sí.

V1: Es tu Palomar.

SS: Quizá sí. Es verdad. A Beto Hernández sí que lo había leído. Probablemente lo que hice fue mi Palomar. Claro que, a mi manera [*risas*]. Pero probablemente Beto haya sido muy, muy importante. Porque además de que lo conocía me gustaba muchísimo. *Pies de pato*, aquellos muertos que saludaban sentados debajo de un árbol... esa escena me parece magistral. *Sopa de gran pena*... La mala pena.

V1: Pero tu situación vital ha cambiado desde entonces ¿no? ¿Sigue ahí la mala pena?

SS: Jo, que si sigue. Cada vez se parece más [*risas*]. Mi vida está perdiendo ya un poco el encanto del absurdo tan fuerte que tiene cuando estudias, que te permite verle un lado irónico o un lado tremendo. Ahora se reduce, simplemente, al trabajo.

V1: ¿Sigues en contacto con el medio como lector?

SS: Más o menos. Sigo mirando de vez en cuando, pero como me lo bebo todo, no tengo mucho dinero para comprar. A lo mejor es que ya no me interesa tanto el medio. Aunque aún hay muchos autores que me siguen dando marcha. Me encanta Steve Rude. Raúl como dibujante me parece tremendo. Portela, haga lo que haga con Fernando Iglesias o con Sergi [*Sanjulián*], hay que echarle un vistazo, porque aprender, aprendes un huevo. Víctor Aparicio me gusta muchísimo, aunque se prodigue poco. Y quién más... bueno, bastante gente. Max. Miguelanxo Prado me interesa mucho como dibujante y por cómo da el color, porque colorea de puta madre. Aparte de Gallardo, es la única persona que he visto que consigue que su color nunca tape nada. Y bueno, el que me gusta mucho y el que de verdad me ha influido ha sido Frank Miller.

V1: ¿Cómo?

SS: Bueno, *Ambigú* está hecho en un cuatro por cuatro tipo *Dark Knight*. Lo que pasa es que no tiene el mismo ritmo, por supuesto [*risas*]. No puedo hacer épica de una persona que es antiépica. Sin embargo, me ha influido muchísimo en el sentido de que no conozco a nadie que narre mejor que él. Y siempre quiere ir a más. Se podía haber quedado tranquilamente en el cuatro por cuatro del *Dark Knight* y a vivir que son dos días. Y coge y saca un *Batman: año uno* totalmente clásico. Parece una película de John Huston. Y claro que ahí le debe mucho al dibujante, pero si el guionista hubiera sido Alan Moore, el tebeo habría sido de Moore, no de Mazzuchelli. Y para potenciar la labor del otro de esa manera hay que tener muchos huevos y mucho conocimiento. Me parece admirable. Y *Sin City* como idea está muy bien. El primer tomo de *Sin City* a mí me pareció cojonudo. Veo mucho Steranko, mucho *Atmósfera Cero*, pero está muy bien. Lo que pasa es que uno detrás de otro han acabado siendo un poco coñazo, y ya no lo sigo mucho. Pero siempre tiene cosas buenas.■

...EL BESO ES LARGO Y LENTO...
...DE UNA TRISTE CADENCIA.
SIMÓNIDE SIEMPRE LE BE ASÍ... COMO SI SU ESPOSO FUERA A ESCURRÍRSELE ENTRE LOS DEDOS...

"SOY MUY VAGO", CONFIESA LEWIS TRONDHEIM, EL DIBUJANTE QUE HA ENTREGADO A IMPRENTA MÁS DE 2.000 PÁGINAS DURANTE LA DÉCADA DE LOS 90, PÁGINAS QUE ABARCAN UN REGISTRO AMPLÍSIMO, CASI IMPRACTICABLE PARA CUALQUIER OTRO AUTOR: DESDE LA VIS EXPERIMENTAL DE UN CHRIS WARE HASTA LA MÁS ROTUNDA Y DIRECTA NARRATIVA DE GÉNERO, DESDE LA AUTOBIOGRAFÍA HASTA LA PANTOMIMA MUDA. LEWIS TRONDHEIM SABE CÓMO HACER REIR AL LECTOR. Y TAMBIÉN CÓMO HACERLE LLORAR. SU INCESANTE ACTIVIDAD LE HA CONVERTIDO EN UNO DE LOS NOMBRES CLAVE DE LA DÉCADA QUE AHORA TERMINA, Y CON TODA SEGURIDAD LE VA A CONVERTIR EN UNO DE LOS GRANDES MAESTROS DE LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XXI. LA PUBLICACIÓN POR VEZ PRIMERA DE UNO DE SUS ÁLBUMES EN ESPAÑA (*LA MAZMORRA*, EN COLABORACIÓN CON JOANN SFAR, NORMA) NOS ANIMÓ A ACERCARNOS A ESTE GIGANTE EMERGENTE PARA CONOCERLE UN POCO MÁS. **ENTREVISTA: SANTIAGO GARCÍA**

V1: El público español tuvo la oportunidad de ver tu trabajo en las páginas de *Nosotros somos los muertos*, donde aparecieron unas breves historietas sobre el génesis del universo. ¿Qué pueden esperar esos lectores cuando se acerquen a *La mazmorra*? ¿Es algo muy distinto?

LEWIS TRONDHEIM: Lo que los lectores esperen de mi trabajo no es problema mío. Yo soy dibujante y me encanta hacer tebeos, toda clase de tebeos, los alternativos, los autobiográficos, los de humor y los de aventuras. Hago comics por mi propio gusto, y los lectores lo que deben hacer es escoger aquellos que más les atraigan. *La mazmorra* es claramente una serie de aventuras humorísticas. Utilizamos ingredientes de espada y brujería, pero confío en que hayamos conseguido llegar más lejos que la mayoría de los comics de espada y brujería de dibujo realista. Es una historia de fantasía con multitud de personajes estúpidos, pero no nos reímos de ellos, son ellos mismos los que se ríen. Y si alguien muere, permanece muerto. No es caricaturesco.

V1: ¿Qué opinión personal te merece la espada y brujería?

LT: Demasiadas ambiciones y ninguna buena historia. Pero es difícil hacer algo después de Tolkien.

V1: ¿Qué proceso de colaboración seguís Sfar y tú?

LT: El primer paso en el guión lo doy yo, y después hablamos mucho por teléfono. Él dibuja los primeros bocetos y yo reescribo lo que él ha hecho y lo entinto. Pero ahora, con el volumen VII, yo haré la planificación y el entintará. Y en el volumen –99,

será Christophe Blain quien entinte. En estos momentos estamos haciendo tres series de *La mazmorra* simultáneamente. Una está ambientada en el pasado, otra en el presente y la tercera en el futuro.

V1: Has declarado que no sabías dibujar cuando empezaste a hacer historieta, y que eso te llevó a utilizar técnicas minimalistas como las que empleas en *Psychanalyse* [la primera obra publicada de Trondheim, en la cual la misma imagen fotocopiada se repite en todas las viñetas]. Si te sentías incapaz de dibujar, ¿cómo es que decidiste dedicarte a historietista?

LT: Había visto tebeos alternativos con un estilo de dibujo extraño que sin embargo contaban buenas historias. Así que pensé que el hecho de que dibujara mal no importaría demasiado, porque lo único importante es tener algo que decir. De manera que hice un montón de historias con dibujo minimalista. Por fin, acabé por sentirme limitado con ese estilo de dibujo y entonces hice una historieta de 500 páginas [*Lapinot et les carottes de Patagonie*] para aprender a dibujar.

V1: ¿Entonces crees que es posible hacer buenos comics con un mal dibujo?

¡Por supuesto! En caso contrario, tendría que dejarlo ahora mismo.

V1: Has dicho que "Para hacer comics, lo primero que hay que ser es un guionista"...

LT: Eso depende de las necesidades de cada cual. Yo, personalmente, necesito una buena historia. Pero hay otras personas que prefieren dibujos bonitos o virtuosos, o efectos especiales si hablamos de cine, o historias psicológicas...

V1: ¿Cómo surgió tu afición a los comics y cómo te encaminaste a ellos?

Yo fui un chico tímido, después un adolescente tímido y finalmente un joven adulto tímido. Quería escribir historias pero no sabía cómo hacerlo hasta que, por accidente, fui conociendo a diferentes personas que me orientaron hacia "El País de los Comics".

V1: ¿Cuáles son tus lecturas favoritas actualmente?

LT: Montones de tebeos alternativos, franceses y americanos.

V1: ¿Te sientes influido por alguna clase de comics?

LT: Tal vez por los de Carl Barks...

V1: ¿Y por algún otro medio, como el cine o la literatura?

LT: No, por supuesto que no.

V1: Has mencionado los comics alternativos. ¿Crees que existe un "espíritu común universal" en los comics independientes a lo largo de todo el mundo? Me refiero a una voluntad compartida por el *indie* francés y el americano, así como por otros autores europeos, como podría ser Max en España.

LT: Eso es lo que pienso desde hace años. Cada continente desarrolla su propio estilo de comics. En Japón es el manga, en Estados Unidos, los superhéroes, en Europa las historias breves a color con 46 páginas y temática de humor o aventuras. Pero en todos los territorios, el cómic alternativo comparte el mismo espíritu. Eso nunca desaparecerá.

V1: En tu trayectoria aparecen toda una serie de dicotomías que parecen definir tu obra. Por ejemplo: ¿representa para ti alguna diferencia trabajar para un editor pequeño independiente o para Dargaud?

LT: Todas las historietas que hago, las hago por la misma razón: para divertirme. Algunas las publican grandes editoriales, y otras sólo aparecen bajo editores alternativos. Es cierto que gano más dinero con las grandes, pero eso no me impide hacer comics, y de hecho en la actualidad estoy haciendo comics gratis, para L'Association.

V1: Trabajo en solitario frente al trabajo en colaboración.

LT: Para mí es importante colaborar con otras personas porque así puedo hacer cosas que nunca sería capaz de hacer sin ellos. Además, confío en que este método me impida caer en el amaneramiento típico que se produce al trabajar solo año tras año.

V1: Comics mudos frente a comics llenos

La Mouche

de juegos de palabras.

LT: Ambos son divertidos de hacer. Me relaja hacer historietas mudas, pero me obliga a practicar un difícil ejercicio de contención, aunque por otra parte me entusiasma contenerme así, ya que esta clase de trabajo puede ser leído por cualquier persona del mundo sin necesidad de que medie una traducción. Pero las palabras son útiles cuando se trata de expresar cosas más complejas.

V1: Ficción de género frente a ficción no de género.

LT: Hum... por tu pregunta supongo que la ficción se opone a la autobiografía... Todo vale en el cómic. La autobiografía es muy interesante, pero por el momento no necesito seguir practicándola. La ficción también me permite hablar sobre nuestras vidas. De todas maneras, recuperar los géneros clásicos de la ficción popular, tipo pulp, tampoco es el viaje en el que yo estoy embarcado. Pero otras personas pueden preferirlo, y a veces obtener un buen resultado. No tienes más que ver el *Batman* de Frank Miller.

V1: ¿Cuando trabajas en color, eso cambia de alguna forma tu trabajo, o se trata sólo de una cuestión que afecta a las calidades de producción?

LT: Es meramente una cuestión relacionada con la producción editorial, pero no afecta mi método de trabajo.

V1: Aunque la mayoría de tu público te conoce como potente narrador de ficción de género, has hecho una buena cantidad de historietas experimentales, y bastante radicales. ¿Qué valor le das a la experimentalidad?

LT: La empresa que deja de invertir en laboratorios de investigación acabará por morir. Creo que lo mismo les ocurre a los autores. Si uno hace sólo lo que ya sabe hacer, estará repitiéndose. Por otra parte, los hallazgos que se encuentran en los trabajos experimentales no sólo son valiosos en sí mismos, sino también por cómo se pueden aplicar posteriormente en trabajos más estándar.

V1: Has llegado a redibujar completamente un álbum para Dargaud (*Slaloms*) sin alterar el guión. ¿Por qué te tomaste esa molestia? ¿No habría sido mejor invertir ese esfuerzo en hacer otro álbum completamente nuevo?

LT: De cara al público, sí. Pero lo hice por mí mismo. Quería dibujarlo de la misma manera que lo había pensado cuando lo escribí. En aquellos momentos, mi dibujo no era los suficientemente bueno para conseguirlo. Como sabía que podía redibujarlo exactamente en la forma en que había querido dibujarlo la primera vez, lo hice. No es que me sienta orgulloso, pero sí que estoy satisfecho de haberle dado esa nueva forma. Pero no he redibujado solamente un tebeo, ya llevo cuatro.

V1: Con *La Mouche* tuviste ocasión de trabajar para los japoneses y asomarte al mercado nipón.

LT: Dibujé cuatro páginas de *La Mouche* para L'Association, y un tipo que trabajaba para Kodansha las vio y me pidió que dibujara un manga con ese personaje, pero que tendría que cambiar su aspecto. Dibujé más de 48 páginas para ellos, y entonces decidieron detenerlo. Redibujé todas esas páginas y añadí más para completar el volumen francés de *La Mouche*. ¿No habría sido mejor haber invertido ese esfuerzo en hacer otro libro completamente nuevo? Ja ja...

V1: Lapinot el conejo es tu personaje más conocido.

LT: Apareció por vez primera en aquel libro de 500 páginas que hice para aprender a dibujar. La razón por la que el mundo de Lapinot está habitado por animales antropomorfos es bien sencilla: son más fáciles de dibujar. Soy muy vago. A pesar de su aspecto, los personajes de *Lapinot* no son icónicos ni metafóricos. Creo que mis animalitos son actualmente más "realistas" y están más "vivos" que muchos personajes dibujados con un estilo más realista y que en realidad resultan mucho más tópicos.

V1: ¿Qué opinas del cómic autobiográfico?

LT: Como en todo, los hay buenos y los hay malos. Actualmente en Francia hay una verdadera explosión de comics autobiográficos, siempre dentro del campo alternativo. Pero demasiada gente piensa que sus vidas son interesantes. Y demasiada gente que podría ser capaz de hacer historietas de ficción quiere exhibir su propia vida. La autobiografía y la ficción son estilos exigentes. Cuando he hecho *Aproximativament* [*el tebeo autobiográfico de Trondheim*] ha sido para intentar saber quién era yo, para conocerme a mí mismo.

V1: ¿Te ves a ti mismo, al menos en parte, como una especie de "intelectual" del cómic con un punto de vista postmoderno?

LT: Ja ja ja... Nooooo. Sólo soy un dibujante.

V1: Por último, tengo una gran curiosidad por saber algo. ¿Cómo puedes ser tan prolífico?

LT: Porque me encanta este trabajo y tengo muchas cosas que decir. Trabajo muy rápido, aunque no trabajo muchas horas diarias. Puede que me dedique unas cuatro o cinco horas al día. Me despierto alrededor de las once, echo un vistazo al correo, y como a las doce. Después, trabajo hasta que termino una página. Cuando está acabada, me puedo dedicar a jugar o a ver la tele. Como te dije, soy muy vago.

La mazmorra

TEXTO: PEPE GÁLVEZ

lewis trondheim/joann sfar

EL ARTE DE LA PARODIA

Puede que la publicación de *La mazmorra* sea un signo de que nuestro mercado de la historieta se está diversificando, recuperando la onda europea, o sea normalizándose, puede...; o puede ser que ese álbum se saque aquí por la comercialidad de sus referencias, aunque sean paródicas, a los juegos de rol. Sea como sea, el caso es que el público español va a tener la oportunidad de conocer a Lewis Trondheim, uno de los nuevos autores franceses más interesantes, y lo va a conocer además en una sugerente colaboración con otra de las figuras en alza de la historieta gala: Joann Sfar.

La mazmorra es una serie hecha a cuatro manos, en la que Sfar y Trondheim comparten la autoría tanto del guión como de la realización gráfica, -y les debe funcionar la química colaboradora ya que alternan esta serie con otra también realizada en conjunción: *Crepuscule*-. Como decíamos, *La mazmorra* es una parodia referencial sobre el género de espada y fantasía y sobre la estructura narrativa derivada de los juegos de rol. Es una historia en movimiento perpetuo, que juega hasta el desmadre con las convenciones de los bárbaros y las normas roleras, que las ridiculiza, tanto en el guión como en la grafía, con ironía pero sin saña, y que lo hace divirtiéndose e invitando a divertirse al lector. No es más que una acertada mezcla de fantasía, sabiduría narrativa y humor, pero es más que suficiente para hacernos pasar un buen rato.

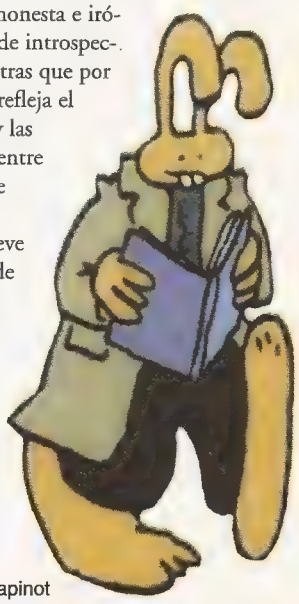
La conjunción de estos dos autores ha venido provocada, además de por la admiración del más joven (Sfar, 28 años) hacia el más veterano (Trondheim, 34 años), por la coincidencia en el mundillo que gira alrededor de L'Association y por una irrefrenable pulsión común por explicar historias, por conseguir seducir al lector con sus narraciones. Ambos son prolíficos guionistas y dibujantes, (más brillantes en lo primero que en lo segundo, donde se conforman con ser funcionales pero singulares); aunque Trondheim además del tiempo lleva la ventaja de un más amplio registro de géneros tratados.

La breve, pero intensa, carrera de Sfar se desarrolla en el terreno narrativo de la fantasía, pero con una concepción rica y diversa de la fantasía alimentada por mitologías y leyendas varias. De sus trabajos hay que destacar la realización gráfica de *Petrus Barbygère* con guión de Pierre Dubois (Delcourt), los guiones para E. Guibert en *La fille de professeur* (Dupuis) o para el español Munuera en *Les Potamoks* (Delcourt); y ya en solitario *Le Petit monde du Golem* (L'Association), *Le professeur Bell* (Delcourt), su última publicación, ambientada en Escocia y protagonizada por el profesor de cirugía de Conan Doyle, el creador de Sherlock Holmes; y la serie sobre el mundo de la pintura, *Pascin*, que aparece en *Lapin*, la revista trimestral de L'Association.

Trondheim, que parece haber llegado, después de publicar mas de un millar de páginas en nueve años, a una ¿temprana? y explosiva madurez, mantiene una vertiente más comercial y a la vez referencial junto con otra más experimental y de temática variable pero cercana a la realidad. Así, dentro de su producción más reciente hay que reseñar por un lado sus colaboraciones con Sfar (ya son dos los volúmenes de la serie *La mazmorra*); además ha publicado este año el quinto álbum de la série *Les formidables aventures de Lapinot* (Dargaud), *Vacances de printemps*, realizado con guión de Frank Le Gall, el autor de *Théodore Poussin*. Esta serie, protagonizada por su personaje mas carismático, desarrolla un universo de ficción mediante la parodia de los diferentes géneros de la cultura de masas. Por otra parte L'Association, de la que es cofundador, ha editado *Genèses Apocalyptiques*, una colección de historietas de una página, de divertido tono metafísico, sobre la Creación, el origen del Universo y otras cuestiones de gran calado. Seuil, con la que ya sacó *Mildiou*, le ha publicado ahora *La Mouche*, donde nos narra las aventuras cotidianas de una mosca. Esta historieta, que ya ha sido convertida en dibujos animados, atrajo la atención de los japoneses de Kodansha, originando una colaboración que acabó en alejamiento por parte del autor, harto de que las manipulaciones de los editores japoneses infantilizaran su trabajo.

TRONDHEIM & L'ASSOCIATION

En una entrevista-reportaje en el primer número de *Bachi Bouzouk*, Trondheim afirmaba: "Hoy, L'Association evoluciona un poco sin mí, pero yo me siento cofundador de un movimiento dentro de la historieta". Quizás la realidad es que quien evoluciona un poco al margen de L'Association sea Trondheim, lo que no deja de ser lógico si se tiene en cuenta la variedad y la intensidad de su producción. Esta disfunción provoca sus roces y ciertos toques de atención en las páginas de *Lapin* a sus coqueteos con otras editoriales. Pero la colaboración entre las dos partes continúa, entre otras cosas porque Trondheim sabe que la comercialidad absoluta es un trampa en la que no puede caer y porque la parte más importante de su creatividad necesita apostar por la innovación. Fundada en 1991 por un grupo de autores, L'Association era y aún es hoy no sólo una editorial saneada con un importante fondo de autores franceses e internacionales,- Baudoin, Dupuy y Berberian, Blutch, Tardi, T. Ott, Julie Doucet, Jim Woodring, Max y los "asociados" Menu, David B., Stanislas, Konture y Killofer-; sino también una forma de ver y de vivir intensamente la historieta. De ello da fe *Approximativament*, precisamente una de las obras punteras de Trondheim, que esperemos no tarde en publicarse aquí, su carácter autobiográfico incluye por una parte una honesta e irónica dosis de introspección, mientras que por otra parte refleja el ambiente y las relaciones entre el grupo de dibujantes que se mueve alrededor de L'Association.



Lapinot

"APRECIADO MR. LUCAS..."

POR DAVID MUÑOZ

UN PAR DE MESES DESPUÉS DEL ESTRENO DE *LA AMENAZA FANTASMA*, NI LOS FANS MÁS INCONDICIONALES DE LA SAGA SE CREEN QUE ESTE DESCAFEINADO *EPISODIO 1* VAYA A RESISTIR EL PASO DEL TIEMPO COMO SUS PREDECESORES. NO HACE FALTA SER MUY PICAJOSO PARA DARSE CUENTA DE QUE ALGO NO FUNCIONA EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA... Y NO SON LOS EFECTOS ESPECIALES DE LA ILM. NOSOTROS AL SALIR DE VERLA NOS QUEDAMOS CON MUCHAS PREGUNTAS SIN RESPONDER.

¿Por qué Obi-Wan y Qui-Gon visten como los campesinos del planeta Tatooine? ¿La fuerza les había avisado de que tendrían que aterrizar de improviso en un planeta desierto donde les vendrían de miedo sus amplias túnicas de tuaregs color caqui? Recordemos que Obi Wan vestía así en *La guerra de las galaxias* porque estaba de incógnito en Tatooine, y cuando Luke se transforma en Jedi viste de negro, con lo cual llegamos a la desagradable conclusión de que el único personaje que aparece vestido realmente de Jedi es... Darth Maul.

¿Por qué el insufrible (e ininteligible) Jar Jar Binks nos hace echar de menos a los pedorros Ewoks? Aquellos al menos demostraban señales de inteligencia y pintaban algo en la trama de *El retorno del Jedi*. ¿No se suponía que íbamos a ver a los Jedis en la plenitud de sus fuerzas? Entonces, ¿por qué imponían infinitamente más el Obi-Wan sexagenario interpretado por Alec Guinnes o el Luke del principio de *El retorno del Jedi* que estos dos alevines de Jedis incapaces de hacer otra cosa que correr de un lado para otro poniendo en marcha su plan infalible "vamos para allá y luego ya veremos"?

¿Por qué estos "super Jedis" huyen de Darth Maul cuando lo encuentran en el desierto y le atacan a dúo cuando por fin deciden que merece la pena cruzar unos espadazos con él? ¿No se suponía que estos Jedis eran guerreros honorables y no matones de patio de colegio?

Y, ¿cómo se organizan los Jedis? ¿Por qué tolera el obtuso consejo de Jedis las impertinencias de un Jedi tan patético como Qui-Gon, que no es capaz ni de desaparecer cuando muere? ¿O es una habilidad reservada a unos cuantos Jedis escogidos (por el guionista)? Vale, Anakin nació en Tatooine, construyó a C3PO y conoció a R2D2. ¿Quiere eso decir que perdió la memoria al transformarse en Darth Vader? Valoremos también la enorme habilidad de Obi-Wan para ocultar a Luke de Vader en el planeta donde nació su padre... y con el apellido paterno.

¿Por qué nadie se da cuenta de que Padme y Amidala son la misma persona? ¡Y cómo es posible que no se den cuenta los Jedis! Si es que le está bien empleado a Qui-Gon, por inútil...

¿Quiénes son los Sith? ¿No se suponía que éste era el *Episodio 1* y no el seis o el siete? ¡Que alguien me explique algo!

¿Por qué es malvado Darth Maul? Será porque lleva maquillaje y habla en susurros con su jefe...

¿Por qué Lucas ha tenido que explicar "científicamente" la fuerza, contradiciendo todo lo dicho sobre el tema en las anteriores películas y transformando a los Jedis en una versión hippie de los mutantes de la Marvel? ¿Por qué en vez de tanto entrenar no se meten los aspirantes a Jedi un chute de la sangre de algún maestro?

¿Cómo es posible que una de las frases que ilustran el cartel promocional español sea "Una película entretenida"? La frase es de Maruja Torres, y atentos, que no dice divertida ni emocionante, ni épica, sino "entretenida". ¿Desde cuándo es un halago que te digan que tu película es "entretenida" y nada más? ¿No se supone que por definición las películas de aventuras son -o deberían serlo- entretenidas?

¿De dónde salen los miles de espectadores de la carrera de vainas en el "recóndito planeta Tatooine"? Cuando la madre de Anakin le explica a Qui-Gon que es nada menos que la Virgen María... ¿Por qué no le pregunta el maestro Jedi qué había bebido aquella noche? ¿Por qué acepta sin dudarlo sus explicaciones?

¿Quién puede creerse que, si tal como dice Lucas, escribió la película pensando en los niños, el clímax de la historia sea una moción de censura que permite que el senado republicano cambie de líder y que acabe con la muerte del villano partido en dos por un espadazo láser?

En *La guerra*, bajo el Imperio, no había esclavos en Tatooine y en *La amenaza*, con la República, sí que los hay. Entonces... mejor ni pensarlo.

¿Por qué la película entusiasma a los críticos de cine que habitualmente desprecian cualquier otro filme de ciencia ficción? ¿No será por su saborcillo rancio y anticuado?

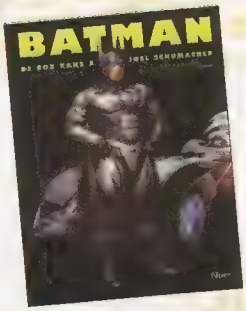
¿Por qué Obi-Wan lleva el pelo cortado como un fan de Kortatu de finales de los 80 o como... el alemán aquel de la canción de *La historia interminable* (¡ugh!)?

¿Para qué sirven los efectos especiales más espectaculares del mundo y el mejor diseño de producción si aunque los decorados sean tridimensionales los personajes son de cartón piedra?

¿Por qué George Lucas no se busca un buen guionista? ¿Por qué hemos tenido que esperar tanto para tan poco?

UNDER
presenta:
LOVE GUN
¡HOLA, AMIGOS! AQUÍ ESTOY LEYENDOME EL LOVE GUN NÚMERO CINCO.
¡DESDE LUEGO ES LA MEJOR LECTURA PARA LOS LARGOS VIAJES INTERESTELARES!
LOVE GUN

Nuer
EDICIONES



GUÍA BÁSICA DEL CÓMIC
Eric Frattini y Óscar Palmer

Pese a que abundan los libros dedicados a orientar a los recien llegados a otros medios, en el mundo del cómic se echan en falta textos concebidos para ser utilizados por el neófito. Este es el hueco que pretende ocupar esta *Guía Básica del Cómic*. Con sus cerca de 200 fichas, ofreciendo, por primera vez, una selección de lecturas recomendadas únicamente por su calidad, no por su procedencia ni por su género.

Rústica, 16,5 x 24 cm. 232 pág. PVP: 1.950 Ptas.
PRECIO OFERTA: 1.850 Ptas

BATMAN De Bob Kane a Joel Schumacher
Carlos Maroto y Luis Alboreca

Conoceremos al hombre detrás del murciélago, veremos los orígenes de esta misteriosa figura, su vida en papel y celuloide, las distintas perspectivas que han brindado artistas muy diversos en diferentes ámbitos expresivos. Incluye guías de episodios de las diferentes bat-series, todas las películas, avances de los próximos proyectos, un capítulo dedicado a Batman en la red y una completa bibliografía de las ediciones en castellano.

Rústica, 16,5 x 24 cm. 224 pág. PVP: 2.350 Ptas.
PRECIO OFERTA: 2.200 Ptas

regalo

¡Si compra los dos títulos recibirá este libro de regalo!

MONSTRUOS SAGRADOS
Grandes actores del cine de terror
Doug Bradley

Confesiones y biografías de rodaje de las grandes y a menudo perturbadas almas cuyos rostros nos han asustado desde la pantalla.

Rústica, 13 x 20 cm. 200 pág.
Valorado en 2.350 Ptas

¡Sin gastos de envío!

Marque con una X

	Guía Básica del Cómic	1.850 Ptas.
	Batman	2.200 Ptas.

Nombre y Apellidos.....

Dirección.....C.P.....

Población.....Provincia.....

Teléfono.....Fax.....

E-mail.....

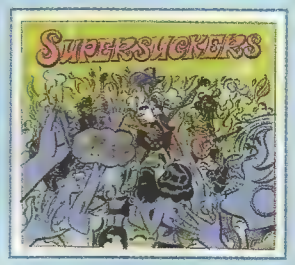
❒ Contrareembolso

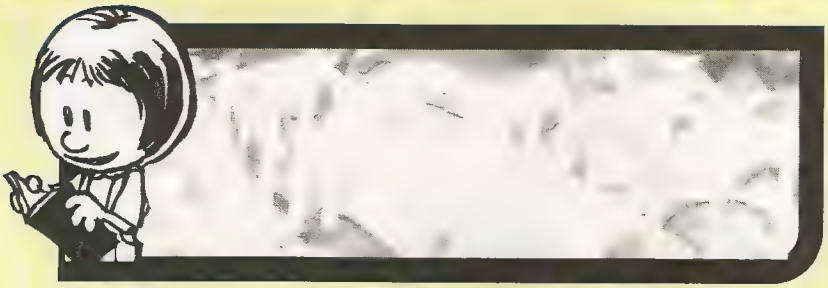
❒ Cheque a nombre de Celeste Ediciones, S.A.

Rellene y envíe este cupón a
Nuer Ediciones, S.A. Fernando VI, 8 1º. 28004 Madrid
Tel.: 91 310 05 99 / 902 118 298. Fax: 91 310 04 59
E-mail: celeste@fedecali.es

DESDE LA ISLA

Nada como un latigazo para comenzar nuestra ración musical del mes.Los **SUPERSUCKERS** tienen el morro de titular su recopilatorio *The Greatest rock and roll band in the world* (Sub-pop) e insistir en su punk-rock peleón y country cervecero. Prescindible si no fuera por esos 3 temas nuevos, alguna joya recuperada y un magnífico trabajo gráfico de Mitch O´Connell (aprendan los negados a controlar tanta copia pirata). Otro refrito, aunque más descarado, es la reedición de *Premier symptomes* (Virgin) del dúo francés **AIR.** 35 minutos que saben a muy poco (un detalle eso del precio serie media). Esperamos consuelo en su banda sonora para *Virgin Suicides*, dirigida por Sofía Coppola. Mientras llega, mejor relajarse con *Simple pleasure* (Island) otra delicia depresiva de **TINDERSTICKS** que incluye doble mortal sin red, convirtiendo en joya pop una pegajosa pieza de los setenteros Oddisey. Y para retro, **EVEN MO´ MOD JAZZ** (Kent/Ace), tercera entrega de una serie en la línea de los Dancefloor Jazz alemanes, dedicada a recuperar tesoros bailables de los clubs británicos de los años 60 (muchos de ellos perdidos en vinilos inencontrables). Para terminar, algo de ahora pero con sabor rancio: **GIGOLO AUNTS** han conseguido con *Minor chords and major themes* (Geffen) uno de los mejores discos de pop-rock del año: melodías vocales impecables, producción limpia, buenas canciones... ¿qué más se puede pedir? ***Eloy R. B.***





Charles Bukowski (1920-1994) es uno de los novelistas y poetas más influyentes de la narrativa norteamericana y sin duda uno de los referentes literarios de los autores de cómic underground de los 70. Autodidacta y provocador, de estilo crudo y sencillo, sólo reconocía la influencia del desconocido, pero genial, Joe Fante, de Céline y las primeras obras de Hemingway.

A la edad de veinticuatro años escribe sus primeros relatos en su "hogar", un cochambroso bar de Filadelfia. Aunque se publican en la prestigiosa revista *Portfolio*, junto a cuentos de Henry Miller o Sartre, decide abandonar la literatura y dedicarse de lleno a la bebida. Este periodo de vagabundeo y alcoholismo por las carreteras norteamericanas dura diez años. Una noche es ingresado con fuertes hemorragias internas en el hospital. Debatiéndose entre la vida y la muerte descubre una nueva sensación de calma y serenidad que no había sentido nunca. Al recibir el alta acepta un trabajo como conductor de camiones por la mañana y por la noche vuelve a coger la máquina de escribir. De repente empieza a escribir poemas. Los envía a la propietaria de una revista para escandalizarla y consigue, en vez de su rechazo, la admiración de la joven -y ninfómana- millonaria texana. Terminan casándose, aunque el matrimonio dura sólo dos años y medio.

Bukowski publica sus poemas y relatos inspirados en sus años de vagabundeo. Y con su primera novela, *El cartero*, consigue un gran éxito. En ella su alter ego, Chinaski, describe los doce años que estuvo empleado en una sórdida oficina de correos de Los Angeles. El libro termina cuando abandona, al igual que Bukowski, su mísero empleo para dedicarse de lleno a la escritura.

Entre su prolífica obra destacan las novelas *Factotum*, *Mujeres*, y la última, *Pulp*, brillante y divertida parodia de las novelas policíacas, y los libros de relatos *La máquina de follar* y el autobiográfico *Escritos de un viejo indecente.* Todas ellas publicadas por Anagrama. Desgraciadamente, las ediciones de los libros de Bukowski ilustradas por el gran Robert Crumb siguen inéditas en España. Únicamente *El Víbora* publicó algunos cuentos hace varios años.

"Si paro de escribir me muero. Y es la única manera en la que voy a parar: muerto".
Charles Bukowski.

Esther Muñoz

NOVEDADES

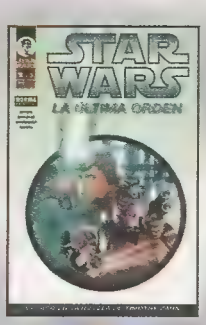
NORMA Editorial

25 OCTUBRE

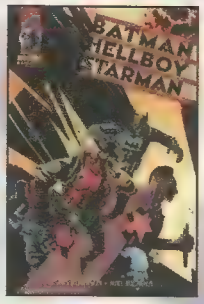
99

PERROS DE LA PRADERA
Foerster – Berthet
56 págs. 1300 ptas.

STAR WARS
(MARCA CLÁSICA) nº1 (de 5)
Stradley – Richardson – Gulacy
48 págs. 750 ptas.



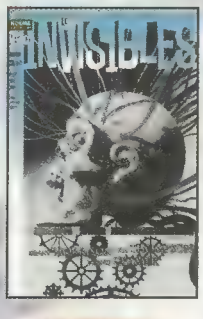
STAR WARS
LA ÚLTIMA ORDEN nº4
Mike Baron – Edvin Biukovic
48 págs. 750 ptas.



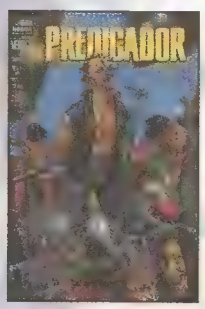
BATMAN /HELLBOY /STA...
James Robinson – Mike Mignola
64 págs. 850 ptas.

THE MINX
LOS INOCENTES
Peter Milligan – Sean Phillips
72 págs. 975 ptas.

LA CHICA QUE QUERÍA SER MUERTE nº2 (de 2)
Kiernan – Phillips – Ormston
48 págs. 750 ptas.

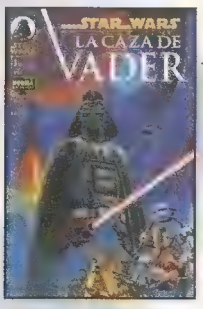


LOS INVISIBLES
ARCADIA nº2 (de 2)
Grant Morrison – Jill Thompson
48 págs. 750 ptas.



PREDICADOR
SALVACIÓN nº1 (de 5)
Garth Ennis – Steve Dillon
48 págs. 750 ptas.

AVANCE 25 NOVIEMBRE



STAR WARS
LA CAZA DE VADER nº1 (de 2)
Darko Macan – Dave Gibbons
48 págs. 750 ptas.

LOS DONES DE LA NOCHE
nº1 (de 2)
Paul Chadwick – John Bolton
48 págs. 750 ptas.

VERTIGO
AL FILO DEL INVIERNO 2
Gaiman – Ennis – Ellis...
88 págs. 1200 ptas.

LOBO
LA PARTIDA DE CAZA nº1 (de 2)
Grant – Breyfogle – Critchlow
48 págs. 750 ptas.

TEXTO: J.EDÉN

SUPERLÓPEZ

No ocurre todos los días que un personaje de la historieta española celebre su 25 cumpleaños en activo. Y de hecho, *SuperLópez*, a pesar de los fastos (por favor, nótese el sarcasmo), no cumple 25 años. Al menos, no el original, el primero de todos. Porque lo cierto es que de *SuperLópez* existen varios.

El primero data de 1973, y era el protagonista de un libro de chistes gráficos creado por Jan por encargo expreso de la editorial Euredit, para la segunda entrega de una colección (Humor Siglo XX) cuyo número 1 (*King Tongo*) era obra (preciosa) de Ventura y Nieto y tenía por héroe a un sosias de King Kong.

El segundo nacimiento del personaje se produjo al año siguiente (y es el que se conmemora en el presente), ya reciclado en personaje de historietas y haciendo su aparición en revistas del histórico sello Bruguera, al servicio de guiones (de Conti, Pérez Navarro y otros) vendidos al peso y sometidos a las, ya por entonces agotadísimas, directrices de la empresa.

Un tercer *SuperLópez* vio la luz en 1979, en las páginas de *SuperMortadelo*, con Jan formando equipo, de verdad esta vez, con el mentado Pérez Navarro, que adoptó la firma Efepé. Junto a él, vieron la luz Jaime, el Jefe de López, la oficina donde trabaja López, Luisa Lanas... También, y por influencia del guionista, se acentuó el aspecto de parodia/homenaje al género de super-héroes yanquis, poblándose la serie de super-villanos estrafalarios en los primeros ocho episodios, y dando entrada a partir del noveno a un super-grupo de co-protagonistas que, de haber perdurado, habrían acabado eclipsando en popularidad al titular de la serie. Este *SuperLópez*, a consecuencia sin duda de su inusual condición de historieta infantil-juvenil hecha con talento, inteligencia y en sintonía con las renovadas mitologías de su público potencial, gozó prontamente del éxito preciso para acceder a la recopilación de sus páginas en álbumes, convirtiéndose desde 1980 en puntal de la Colección Olé!, junto a *Mortadelo* y *Zipi y Zape*.

Con el tercero de estos álbumes, *SuperLópez* se despidió del supergrupo y Efepé de la serie. A partir del cuarto (*Los Alienígenas*, 1981), Jan se enfrentó en solitario a la tarea de definir su propia concepción del personaje. Surgió así un nuevo *SuperLópez*, que sustituyó las referencias filogringas por un imaginario fantástico más cercano al autor y por irónicas miradas a la realidad circundante que originaron los mejores momentos de la serie en entregas como la mentada, *La semana más larga* (1981), *Los cabecicubos* (1983) o *La gran superproducción* (1985).

En 1987, la consumación de la debacle de Bruguera y su derivación en Ediciones B reportó como inesperada

consecuencia el reconocimiento por parte de esta a Jan de sus derechos de autoría sobre el personaje. Jan era un autor al que convenía conceder cosas: SuperLópez se había convertido en titular y gancho principal (único, prácticamente) de una de las desangeladas revistas con las que B pretendía exprimir lo que de rentable pudiera quedar del patrimonio heredado. A pesar de contar Jan con este aliciente, así como el de verse libre del corsé, editorialmente impuesto, de un montaje de página rígidamente circunscrito a cuatro tiras de igual altura (una libertad de la que el autor acabaría abusando), fue en esta revista y con la serialización de su décimo álbum, *Al centro de la tierra*, cuando hizo su aparición un nuevo SuperLópez, que a pesar de contar con el mismo padre/madre, a muchos dio la impresión de ser diferente.

Éste era un SuperLópez que, como el anterior, vivía, en compañía de su reparto de siempre, más diversas incorporaciones (Martha, Chico y un plantel de villanos recurrentes), rocambolescas aventuras, pero en éstas parecía haber perdido fuelle la comicidad, la capacidad para la comedia. Las premisas de las historias habían perdido hilaridad y absurdo para dar paso a una sucesión de viajes pobremente justificados, con los cuales Jan parecía pretender rentabilizar sus propias y tópicas experiencias turísticas, y a unos embrollos aventureros monótonos y poco imaginativos. El que siempre había sido un tebeo capaz de provocar la risa con un gesto histriónico, una frase genial, se había convertido, por alguna razón, en un tebeo que se diría falto de convicción (algo asumido por el propio autor en más de un diálogo autoalusivo de sus personajes), y que tan sólo alcanzaba a provocar tímidas sonrisas.

Éste es el SuperLópez actual. Un SuperLópez canoso (literalmente), al que le han salido, incluso, unos hijos no deseados (*Los gemelos SuperLópez*, 1995)

Y que de cuando en cuando muestra arranques de brillantez, aunque más por la vía de una poesía personal de rara inspiración (*El castillo de arena*, 1993) que por la de resucitar la vis cómica de unos comienzos cada vez más lejanos.

Pese a todo, todos estos *SuperLópez*, pero sobre todo su autor, cuya obra se adscribe mayoritariamente a la creación de universos infantiles sensibles e inteligentes (*Pulgarcito*, *Viceversa*), son ya parte indisoluble de la memoria íntima de miles de lectores y figuras únicas e irrepetibles de nuestra historieta.

LECTURAS RECOMENDADAS:

- Las aventuras de Superlopez
- El supergrupo
- ¡Todos contra uno, uno contra todos!
- Los alienígenas
- El señor de los chupetes
- La semana más larga
- Los cabecicubos

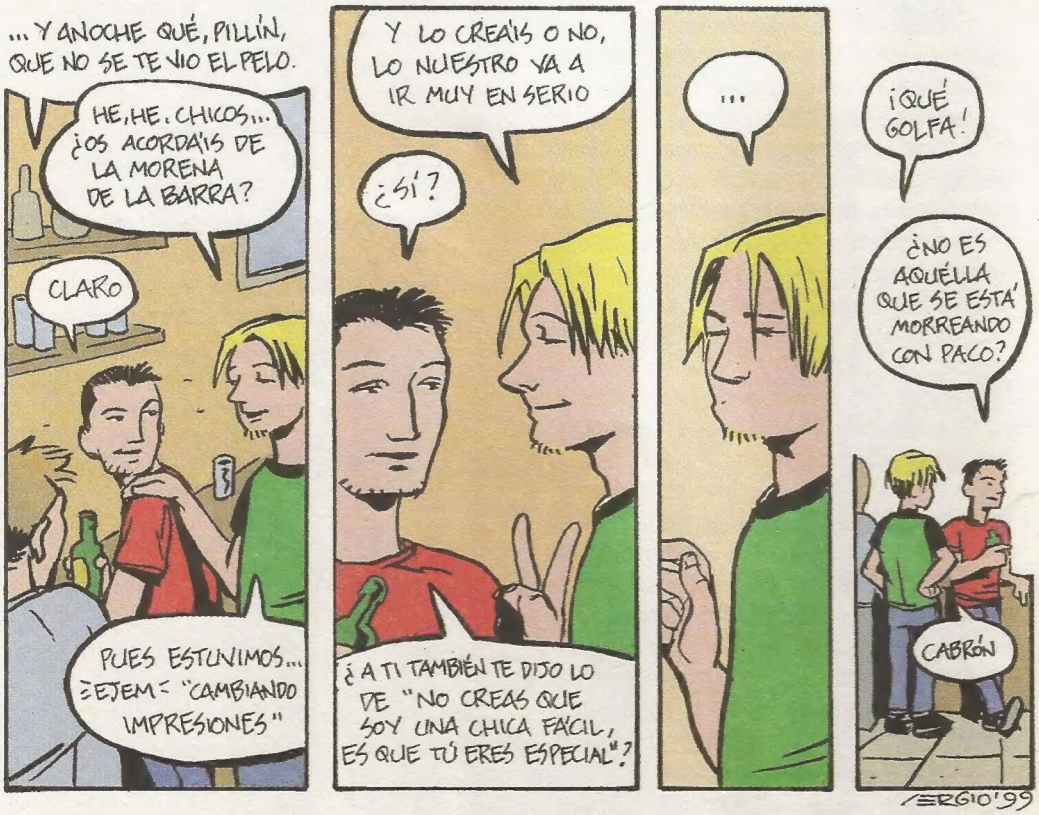
Todos los albumes publicados por Ediciones B.

LOS RETRACTILADOS PRESENTAN BRAGAS Y ESTRELLAS

¡GUAUUUU, MIRA ESTO! ¡EL NÚMERO UNO DE LA NUEVA COLECCIÓN DEL CAPITÁN AMÉRICA CON PORTADA EN TRES DIMENSIONES!
JODER EVARISTO... NO SÉ CÓMO PUEDES LEER ESAS PIJADAS PARA CRÍOS...
¿¿PIJADAS PARA CRÍOS?! ¿TÚ TAMBIÉN CON ESOS PREJUICIOS? ¡ENTÉRATE DE QUE EL CÓMIC, O ARTE SECUENCIAL, ES UN MEDIO DE EXPRESIÓN CON UN LENGUAJE ÚNICO!...
...INTELECTUALES DE LA TALLA DE UMBERTO ECO HAN ELOGIADO SUS CUALIDADES NARRATIVAS, MIENTRAS QUE ARTISTAS COMO LIECHTENSTEIN HAN UTILIZADO ESAS PIJADAS COMO PUNTO DE PARTIDA PARA CREAR OBRAS MAESTRAS!
¡PERO A TÍ ESO TE IMPORTA UN PITO! ¡SEGURO QUE, EN TU SUPERFICIALIDAD, TE CONSIDERAS MÁS ARTISTA EN TU CONDICIÓN DE LOCUTORA RADIOFÓNICA QUE UN PRATT, UN MILLER O UN FONTDEVILA!
GLUB...
PERDÓNAME TÍO... DE VERDAD QUE LO HE DICHO SIN PENSAR...
HEP. VRISTO... ¿QUÉ TE HA PARECIDO EL NUEVO DIBUJANTE DEL CAPITÁN AMÉRICA?
LO ACABO DE PILLAR
PUES FÍJATE... HA ROTO CON LA IMAGEN CLÁSICA DEL CAPI ¡¡CON SÓLO CAMBIARLE LA ORIENTACIÓN DEL PAQUETE!!
¡A-LU-CÍ-NAN-TE! ¡ESTE TÍO ES UN GENIO!

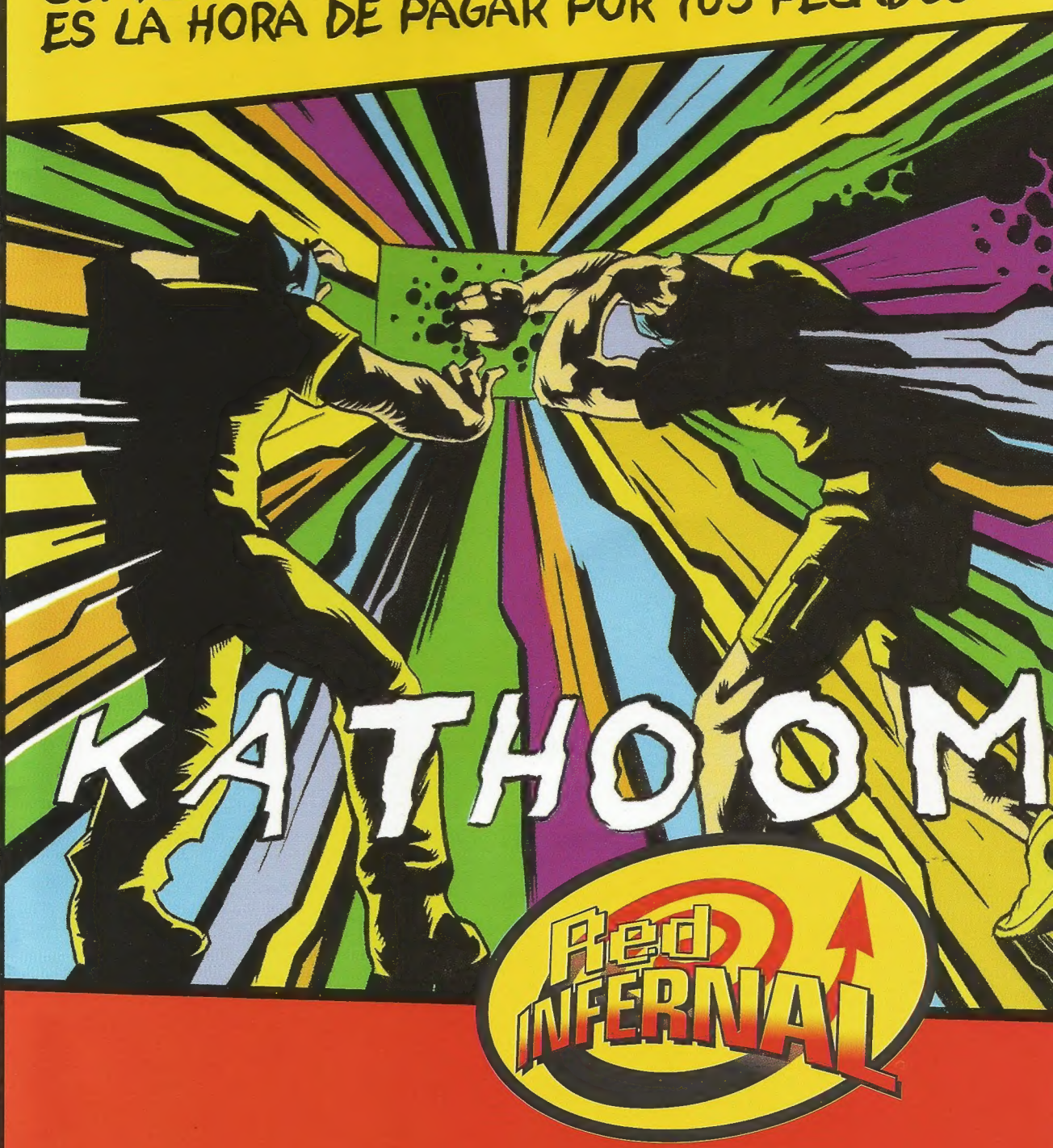
©BERNARDO VERGARA 1999

en el espacio interior


...Y ANOCHE QUÉ, PILLÍN, QUE NO SE TE VIO EL PELO.
HE, HE. CHICOS... ¿OS ACORDÁIS DE LA MORENA DE LA BARRA?
CLARO
PUES ESTUVIMOS... =EJEM= "CAMBIANDO IMPRESIONES"
Y LO CREÁIS O NO, LO NUESTRO VA A IR MUY EN SERIO
¿SÍ?
¿A TÍ TAMBIÉN TE DIJO LO DE "NO CREAS QUE SOY UNA CHICA FÁCIL, ES QUE TÚ ERES ESPECIAL"?
...
¡QUÉ GOLFA!
¿NO ES AQUÉLLA QUE SE ESTÁ MORREANDO CON PACO?
CABRÓN

SERGIO '99

COMICS. GORE. PORNO. VIDEOJUEGOS...
ES LA HORA DE PAGAR POR TUS PECADOS



Red INFERNAL

¡DÉJATE ABDUCIR POR EL LADO
MÁS GAMBERRO DE INTERNET!

A PARTIR DE LA MEDIANOCHE... ATRÉVETE A SINTONIZAR

CANAL C

SATÉLITE CANAL DIGITAL

MALDAD. CAOS. JABÓN.

BRAD PITT EDWARD NORTON

FOX 2000 PICTURES y REGENCY ENTERPRISES presentan una producción de LINSON FILMS

BRAD PITT EDWARD NORTON HELENA BONHAM CARTER "FIGHT CLUB" MEAT LOAF ADAY

HELENA BONHAM CARTER

JARED LETO diseñador de vestuario MICHAEL KAPLAN música de THE DUST BROTHERS (MICHAEL SIMPSON y JOHN KING) montador JAMES HAYGOOD diseñador de producción ALEX McDOWELL

director de fotografía JEFF CRONENWETH productor ejecutivo ARNON MILCHAN basada en la novela de CHUCK PALAHNIUK guión de JIM UHLS producida por ART LINSON CEAN CHAFFIN ROSS GRAYSON BELL

Distribuida por HISPANO FOXFILM S.A.E. REGENCY K Touchstone Pictures BANDA SONORA DISPONIBLE EN BMG NOVELA PUBLICADA POR MUCHNIK EDITORES fightclub.fox.es 20th Century Fox

dirigida por DAVID FINCHER

DEL DIRECTOR DE "SEVEN"

ESTRENO 5 DE NOVIEMBRE